

Nr. 5/83
August/September (8/9) DM 5,- ÖS 40,- C 6302 F
TELE MATCH
Video-Spiele
Computer-Spielprogramme
Elektronik-Spiele
Mit electronic GAMES Magazine
Jetzt 92 Seiten!
Übersicht: Die Systeme im Vergleich
Riesen-Testprogramm: 100 neue Spiele
Start frei: TeleMatch-Meisterschaft
Dazu Tip Tricks, Trend ews, Aktion

Jetzt ist der Tiger los ...

Besuchen Sie uns auf der Internationalen Funkausstellung Berlin vom 2. bis 11. September 1983 Halle 20, Stand-Nr. 2002

Tigervision™ – die neuen Tele-Spiel-Cassetten für das ATARI Video-Computer-System™ VCS 2600: POLARIS™, MINER 2049ER™, KING KONG™, JAWBREAKER™, THRESHOLD™ und MARAUDER™, Demnächst: RIVER PATROL™, SPRINGER™ und weiter große Spitzen-Spiele.

TIGERVISION™



Bestell-Nr. 3.60001 VE



Bestell-Nr. 3.60002 VE



Bestell-Nr. 3.60003 VE



Bestell-Nr. 3.60004 VE



Bestell-Nr. 3.60005 VG



Bestell-Nr. 3.60006 VG

TELDEC
CARRERE
Videospiele



TELDEC Music und Freizeit Service
Heußweg 25 · 2000 Hamburg 19



Ja – ich will Mitglied im Tiger-Club werden. Für neueste Informationen und heiße Überraschungen. Natürlich kostenlos.

Vor- und Zuname

Alter

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Diesen Coupon ganz schnell einsenden an:
TELDEC Tiger-Club
Heußweg 25, 2000 Hamburg 19

Polaris™

Unterwasser-Aktion aus der Spielhalle







Das ist heiß – als U-Boot-Kommandant gilt es, größte Schwierigkeiten zu überwinden. In 16 unterschiedlichen Bildschirmen. Der Feind ist überall – in der Luft und in den gefährlichen Tiefen des Ozeans. POLARIS – ein Spitzen-Hit für echte Könner.



Editorial

An Überraschungen wie Enttäuschungen, Ankündigungen und Dementis ist der Markt der Video-Spiele und Computer wahrhaftig nicht arm. Das gilt sowohl für die USA als auch für Deutschland.
Gleich zur Eröffnung der Sommer Consumer Electronic Show in Chicago, am Sonntag, dem 5. Juni, präsentierte Coleco seinen ADAM-Computer. IBM, nach dem Erfolg des PC mit dem Home-Computer „Peanut" beschäftigt, hatte das Nachsehen - zunächst einmal. Gleiches galt für Atari - zunächst einmal. Denn die neue XL-Computer-Serie des Videospiel-Marktführers riß Fachleute schlicht zu Begeisterungsstürmen hin, obwohl - es sei nicht verschwiegen - von verschiedenen Seiten Kritik laut wurde. Die galt jedoch nur der neuerlichen Typenvielfalt. Der in Chicago eröffnete Schlagabtausch, anders kann man es wohl nicht nennen, wird in Deutschland zur Funkausstellung spätestens fortgesetzt. Wer siegen wird? Der Verbraucher, also Sie und wir, hat das letzte Wort.



Eben dieses ist in Sachen „Atari 5200" für Deutschland gesprochen. Das Super-Spielsystem (wir hatten es ja in unserer Ausgabe 4/5 vorgestellt) wird es bei uns nicht geben, trotz des beachtlichen Erfolges in Amerika. Die Begründung ist einleuchtend: Warum eine vergleichsweise teure Nur-Spielmaschine zusätzlich anbieten, wenn es einen kompletten Computer fürs selbe Geld gibt? Einen Computer, der mit allen Schikanen ausgestattet ist, mit dem man auch, aber eben besser spielen kann.

Erfreuliches: Eine ganze Schwemme neuer Videospiele für alle Systeme kommt auf uns zu. Ein Blick ins Inhaltsverzeichnis auf der nächsten Seite, und Sie haben eine ungefähre Vorstellung dessen, was geschieht. Ob dieser Fülle und weil sehr viele Leser uns generell darum baten, haben wir in dieser Ausgabe den Schwerpunkt auf Cassettentests gelegt, Computerspielprogramme eingeschlossen.
Höhepunkt der Sommer/Herbst-Saison dürfte jedoch die Ermittlung des DEUTSCHEN TELEMATCH-MEISTERS sein. Ursprünglich wollten wir mit einem Truck durch Deutschland fahren und überall Station machen. Das hätte aber bedeutet: Weder Zeit zum TeleMatch-Machen noch zum Spielen. Wir haben eine bessere Lösung gefunden, die uns auf andere Art in Ihre Nähe bringt. ACTIVISION und HORTEN sind Partner von TeleMatch. Alle Einzelheiten finden Sie ab Seite 18.
Spaß am Spiel, Freude am Computer und Erfolg bei der Deutschen Meisterschaft, das wünscht Ihnen ganz herzlich

Ihre TeleMatch-Redaktion





In diesem Heft

Editorial 3

Leserbriefe 6

Neuheiten, Nachrichten und Informationen aus der Welt der Videospiele
TeleMatch-News 8

Sie haben gewählt - sie haben gewonnen
Die Videospiel-Hitparade 10

An Videospielen haben wir keinen Mangel. Die Qual der Wahl bleibt. Sie soll durch unsere Übersicht erleichtert werden
Systeme im Vergleich 12

Wollten Sie nicht schon immer mal eine vernünftige Übersicht beim Spielen haben? Konsole, Zubehör, Cassetten - alles unter Dach und Fach? Dann bauen Sie doch einfach unser
Video - Cockpit 14

Was ist (fast) noch schöner als Videospielen? Richtig, gewinnen mit TeleMatch. Schauen Sie mal nach, ob Ihr Name hier steht
Gewonnen mit TeleMatch 16

Von jetzt an geht es um Meisterehren. Alle Einzelheiten über den Riesen-Wettbewerb, dazu Preise und Bedingungen.
TeleMatch-Meisterschaft 18

Ab hier wird getestet. Spiel um Spiel. Deshalb der Einfachheit halber und der besseren Übersicht wegen
Test I:
Activision: Jetzt wird's komisch 20

Test II:
Atari's Kinderspiele 22

Test III:
Colecovision: Alles oder nichts 24

Test IV:
Bomb & Dynamics - Gemischtes Doppel 30

Test V:
Goliath: Einfach billig! 32

Test VI:
Intellivision: Schöne, neue Welt 36

Test VII:
Philips' Bankspiel 38

Test VIII:
Ein toller Käfer 40

Test IX:
Telesys: Vorsicht, lila Gurken 42

Test X:
Tigervision: Spaß mit Bounty Bob 44

Zum Sammeln schön:
TeleMatch-Galerie 46

Test XI:
Vectrex: Hinein in die Tiefe 50

Test XII:
Der Supercharger:Mann, ist das schnell 54

Neue Tricks für Punktesammler. Diesmal gibt Frank Tetro Jr. Tips für Berzerker bei
Strategie & Taktik 58

Neues Spiel, neues Glück, oder?
Creativision: Die Spielmaschine 60

Gerade noch in Chicago und schon bei uns zu haben
Atari XL: Die neue Computer-Generation 62

Selber Spiele programmieren ist so kein Problem. TeleMatch bringt
Computerspiel-Schritt für Schritt 64

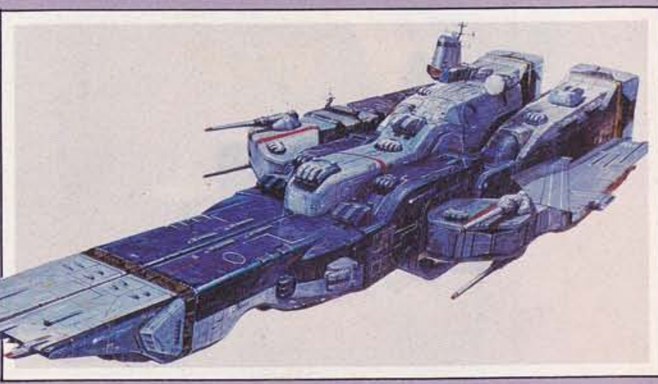
Unser Frogger-Programm hatte Folgen. Mit diesem Ergebnis
Frogger springt weiter 67

Neu auf dem Markt, neu in der Maschine
Computer-Spiele 68

Auf der Messe aufgelesen
CES Chicago in Kürze 71

Wichtiges auf einen Blick
TeleMatch-Telegramm 75

Roboter, mal ganz anders
MACROSS - Ein Science Fiction-Abenteuer 76



Ein wirklich zauberhafte Story ist
Ein Koffer voller Wunder 78

Unsere Aktion läuft. Hier nochmals die wichtigen Tips:
Der Reversi Challenger fordert Sie heraus 82

Extra für Pinball-Freunde
PUNK - Flippern, ausgeflippt 84

Der Spaß an der Maschine
Neue Spiele für flinke Finger 86

Vorschau 90





Heft Nr.5
2. Jahrgang
August/ September (8/9) 1983

IMPRESSUM
TeleMatch erscheint jeweils am letzten dem Ausgabe-Monat vorausgehenden Montag im
TeleMatch Verlag GmbH & Co.
Karlstr. 26
2000 Hamburg 76
Telefon 040/220 13 77
Telex 2173989 vptm

HERAUSGEBER
Wolfgang Schrader

VERLAGSLEITUNG
Hans-Joachim Petersen

CHEFREDAKTEUR
Hartmut Huff

REDAKTION
M. Hardy (Videocomputerspiele)
F. Baeseler (Computer)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Helge Andersen, Alexander Bornemann, Andreas Burmester, Wolf-Carsten Conrad, Boris Cuvry, Wolfgang Hoppe, Arnie Katz, Karl-Heinz Koch, Bill Kunkel, Hans-Peter Schwaneck, Roger C. Sharpe, Manfred Stamer, Lutz Stradmann, Frank Tetro Jr. Holger Utermark, Joyce Worley

LAYOUT
Jan R. Mahler

ANZEIGENLEITER
Karl-Rudolf Engelke

ANZEIGENABWICKLUNG
Beim Verlag, Frau M. Brost
Es gilt Preisliste Nr. 1

VERTRIEB
IPV Inland Presse Vertrieb GmbH
Wendenstraße 27-29
2000 Hamburg 1
Tel. 040/237 11 -1

DRUCK
Westermann Druck GmbH
Braunschweig

LITHOGRAPHIE
Reproform
Grünbaum u. Söllner, Hamburg

SATZ
Satzstudio Klosterstern, Hamburg

FOTOS
Dietmar Hatje

ABONNEMENTS
TeleMatch Abo-Service
Postfach 104849
2000 Hamburg 1
Tel.: 040/24 25 91
TeleMatch kostet DM 5,—.
Im Abonnement (12 Ausgaben inkl. 7 % MwSt. und Zustellung) DM 55,—, Ausland DM 61,—.
Für unverlangte Manuskripte schließt der Verlag die Haftung aus. Eine Rücksendung erfolgt nur wenn Rückporto beigefügt ist.



Das ist mit Hanimex!

(TM 4: Post und Joystick-Test)
Die Hanimex (Deutschland) GmbH, vertreten durch Herrn R.-D. Schlechter weist darauf hin, daß ab Mitte Juli vier weitere neue Cassetten zur Verfügung stehen werden. (Lesen Sie dazu bitte unseren Test auf Seite 40). Zum Thema „Joystick-Test" führt Hanimex aus: Hier sind wir über Ihr Test-Resultat doch sehr verwundert. Sie beurteilen die Kabellänge unseres HMG 2650 mit über 1,50 m nur als „ausreichend", das praktisch gleichlange Kabel des „Competition Pro" jedoch mit „gut". Sicher ist Ihnen hier ein Fehler unterlaufen.
Zudem wird die nach Meinung vieler Händler zweifelslos günstigere Kombination von Joystick mit Tastenpult gegenüber getrennten Bedienpulten ungünstiger von Ihren Testern beurteilt. Diese Kombination bringt auch eine erhebliche finanzielle Ersparnis des Endverbrauchers.
HANIMEX (DEUTSCHLAND) GMBH
3012 Langenhagen 1

Wir haben den „Fall" zwischenzeitlich intern geklärt. HANIMEX hatte leider eine falsche Informations-Anlaufstelle. Zum Testergebnis: Tatsächlich ist unseren Testern ein Fehler unterlaufen. Die Kombination indes fand auch nach neuerlicher Prüfung keinen Beifall, was mit an den Mini-Maßen der Joysticks liegen mag. Wir bitten in Verbindung mit Tests generell zu bedenken, daß trotz der Bewertungskriterien am Ende sehr subjektive Urteile stehen. Bedingt durch die Tatsache, daß unsere Mitarbeiter mehr Vergleichsmöglichkeiten als „normale" Telespieler haben. Das berühmte „Irren" ist generell nie auszuschließen. TM

Erfahrungen mit Creativision

(TM 4:News-Creativision)
Vielleicht interessieren Euch die Erfahrungen, welche ich mit diesem System gemacht habe. Im März '83 kaufte ich mir das Grundgerät, habe es mittlerweile aber umgetauscht, da ich ziemlich unzufrieden war. Die Gründe: Technische Mängel. Der Trafo gab nach zwei Wochen zum ersten Mal seinen Geist auf. Der Nachfolger hielt ganze drei Wochen. Bis zur Rückgabe des Gerätes Anfang Mai funktionierte dann allerdings alles.
Mängel in der Handhabung: Die Handsteuergeräte sind klobig und unhandlich, die Folientastatur völlig unstrukturiert und weist keinerlei Druckpunkte auf, die seitlichen Feuertasten sind schlecht plaziert, der Hebelweg ist- wie bei Coleco - viel zu kurz geraten.
Spiele: Die Spielabläufe sind überwiegend simpel, die Schablonen kann man sich in fast allen Fällen schenken. Was soll der Unsinn mit den zahlreichen „Varianten", die im Grunde doch keine sind. Der Sound fast aller Spiele ist schlicht jämmerlich. Die Spielanleitungen sind dürftig. Für das System gibt es keine passenden Cassetten anderer Hersteller.
Harald Block, 5000 Köln 1

Wir haben diesen Brief so ausführlich gebracht, um Harald Blocks Erfahrungen weiterzureichen. Lesen Sie bitte zur Sache unseren Creativision-Beitrag auf Seite 60. TM

Ein anderer Atari 2600?

Die Geräte in den neueren Anzeigen haben nur noch vier statt sechs Schalter. Es fehlen die Schwierigkeitsschalter rechts und links. Wie ist das zu erklären und wie läßt sich das mit den älteren Atari-Cassetten vereinbaren, bei denen man die Schalter noch benötigt?
Wolfgang Maluck
4354 Datteln

Die Erklärung ist einfach: Bei den neuen Atari-Cassetten gibt es keine Schwierigkeitsstufen mehr. Atari geht davon aus, daß die Besitzer der „älteren" Cassetten über „alte" Geräte verfügen. Die sogenannten „alten" Cassetten sind inzwischen aus dem Katalog gestrichen und werden nicht mehr ausgeliefert. TM

Donkey Kong - eine Frechheit

Als leidenschaftlicher Videospieler habe ich mich sehr gefreut, als ich erfuhr, daß es eines meiner Lieblings-Arcade-Spiele, nämlich „Donkey Kong", bald als SpielCassette für zu Hause geben sollte. Gleich nach Erscheinen habe ich mir die Cassette von CBS in der Atari-Version besorgt. Meine Enttäuschung war maßlos! Wie kann sich CBS-Coleco die Frechheit erlauben, auf ihre Cassettentitel das Prädikat „original wie in der Spielhalle" zu drucken? - Aber was soll's? Meine Cassette kann ich nicht mehr umtauschen; der Ärger, mein gutes Geld verplempert zu haben, bleibt!
Klaus Stocker, 8060 Dachau

Wir bereiten das Thema „Cassetten-Versprechungen, die nicht gehalten werden" für eine der nächsten Ausgaben vor. Zudem verweisen wir auf den Test „Coleco" in dieser Ausgabe (S. 24-28) TM

Preiswerter Traum vom Fliegen

(TM 4: Fliegen Sie mal den Computer!)
Ich beziehe TM seit der ersten Ausgabe und kann sagen, daß mir Ihre Zeitschrift eigentlich gut gefällt. Was mich stört ist der Umstand, daß es scheinbar den Homecomputer ZX 81 für Sie nicht gibt. Es wäre wohl an der Zeit, auch dem ZX 81 die Beachtung zu schenken, die er verdient.
Im letzten Heft wird ausführlich der Computerflugsimulator für den PC von IBM besprochen und die anderen Computerhersteller animiert, etwas Ähnliches auf den Markt zu bringen. Ist Ihrem Herrn Frank Baeseler nicht bekannt, daß es schon seit einiger Zeit eine Flugsimulation für den ZX 81 gibt und zwar zum Preis von 39,80 DM?. Der Traum vom Fliegen ist auch preiswerter zu realisieren.
Karlheinz Müller, 6239 Kriftel

Keine Sorge, das betrifft Punkt 1: Natürlich findet der ZX 81 auch in **TeleMatch** *statt. Wie und in welchem Umfang können Sie aus der Vorschau (S. 90) entnehmen.*
Der Traum vom Fliegen in dieser perfekten Form, wie es auf dem IBM/PC möglich ist, kann auf dem ZX 81 (ein Programm das Frank Baeseler ebensogut kennt, wie andere Flugsimulatoren) nicht realisiert werden, weil - und das ist unser Kritikpunkt - bei der Programmierung auf Extras und Raffinessen verzichtet wurde. In diesem Punkt wünschen wir uns Besserung. TM

Kontakt gesucht

Ich möchte Euch zu der tollen Zeitschrift gratulieren. Doch was fehlt ist eine Kontaktecke. Ich suche ein bis drei Spielpartner in Wiesbaden und besitze ein Atari-Gerät mit einigen Cassetten. Die Spieler sollten 13 bis 15 Jahre alt sein. Meine Anschrift: Frank Kittler, Flurstraße 6, 6200 Wiesbaden/Nordenstadt. Tel. 06122 / 16254.

TeleMatch-Leser Ernst Dellwig, begeisterter Mattel-Intellivision „Soccer"-Spieler möchte eine Telefußball-Liga gründen, bei der es Heim- und Auswärtsspiele geben soll. Hier seine Anschrift mit der Bitte um Kontaktaufnahme: Bremsheide 109, 5860 Iserlohn, Tel. 0 23 71/ 3 01 69. Schreiben oder anrufen. TM wünscht Erfolg und viele Tore!

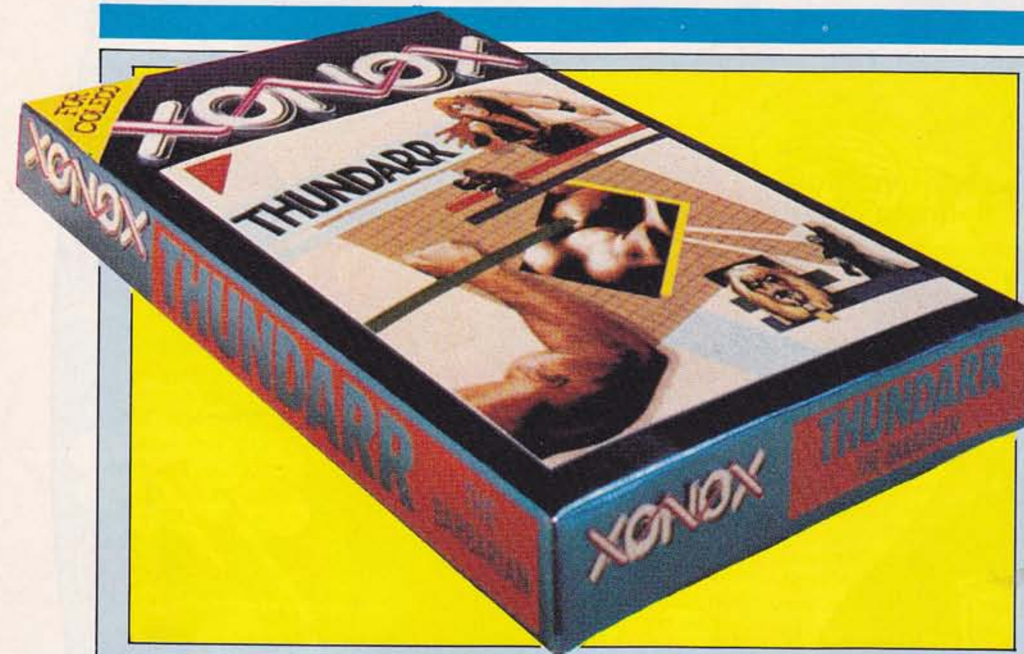
Das ist Ihre Seite, liebe Leser: Forum der Diskussion, Platz für Fragen und Antworten, Podium für Kritik, Zustimmung, Vorschläge, Anmerkungen und Anregungen. Und sicher auch Ausgangspunkt für den Dialog zwischen Video-Computerspielfreunden. Brieflich oder gar persönlich. Auch bei TeleMatch gilt: Je kürzer eine Zuschrift, desto einfacher haben wir's mit der Veröffentlichung. Und wie üblich müssen uns vorbehalten, Briefe gekürzt oder auszugsweise wiederzugeben. Also: Ab geht die Post.

An TeleMatch
– Post –
Karlstraße 26
2000 Hamburg 76



700
Krenzak
DRAGONFIRE
IMAGIC
DRAGONFIRE
Wenn Klaus-Peter DRAGONFIRE spielt, ist er ganz Feuer und Flamme:
"Jch muß zu meinem Königsschatz in der Drachenburg. Jch muß... Achtung! Feuerbälle! Schnell ducken... und jetzt springen... und jetzt hinein in die Höhle des Drachen - das Biest jagt mich mit seinem Feueratem. Schnell ein Stück vom Schatz ergriffen. Da, noch eins. Und dort... oh jetzt wird's brenzlig - dieser Drache mit seinen Feuerstößen. Jch muß..."
Für die Systeme Atari 2600 und Mattel/Intellivision.
Und hier 2 weitere Telespiel-Hits von IMAGIC:
DRACULA
ICE TREK
DRACULA – die spannenden Abenteuer des blutrünstigen Grafen. Für Mattel/Intellivision.
ICE-TREK – die gefährliche Reise zum Schloß des Eis-Riesen. Für Mattel/Intellivision.
Im Alleinvertrieb der harman deutschland Hünderstraße 1, D-7100 Heilbronn
Bitte schicken Sie mir
Anmeldekarten für die Mitgliedschaft im IMAGIC Daumen Club
IMAGIC Prospekte
Diesen Coupon einsenden an Daumen Club Postfach 22 46, 7100 Heilbronn
Nicht vergessen: Namen und Anschrift gut lesbar auf das Kuvert schreiben.
IMAGIC
Von Experten für Experten.
Telespiele für alle wichtigen Systeme.
Neu: Jetzt auch für Heimcomputer!
Priebe & Partner





K-tel kommt mit XONOX

Im Musikgeschäft mischt K-tel mit fernsehbeworbenen Schallplatten und MusiCassetten kräftig mit. Allein, der Markt ist seit über zwei Jahren für ein kontinuierliches Umsatzminus in Prozenten und wertmäßig gut. Was liegt da näher, als sich nach neuen Produkten, die relativ umsatzträchtig und zukunftssicher sind, umzuschauen?
XONOX heißt nun die „neue Generation der Videospiele" aus dem Hause K-tel, die in Chicago vorgestellt wurde. Neu ist zweifelsfrei die Idee des sogenannten „Double-Ender": Zwei Cassetten, Kopf an Kopf gesetzt, womit auf einem „Double-Ender" zwei völlig verschiedene Spiele sind.
Für das Atari VCS 2600 waren vier XONOX-Spiele zu sehen. Davon drei „Double-Ender". Bei **Spike's Peak** (andere Seite **Ghost Manor**) liegt die Ähnlichkeit mit **Donkey Kong** und Verwandten auf der Hand. Und vom anderen Ende läßt das **Haunted House** schön grüßen, wenngleich die Grafik in diesem Fall das Original wesentlich übertrifft.
Hercules vs. the Titans (Herkules gegen die Titanen) heißt es auf der zweiten Cassette, Seite eins. Auf drei Ebenen sind verschiedene Aufgaben zu bewältigen, die schließlich zum „Olympischen Schlachtfeld" führen. Schon mal gehört? Genau: Vorbilder sind Atari's **Swordquest**-Cassetten. Am anderen Ende haben wir es mit **Chuck Norris-Superkicks** zu tun. (Der weltberühmte Karate-Experte und Filmschauspieler hielt sich übrigens am XONOX-Stand in Chicago auf und verteilte statt Schläge, Autogramme). Bei diesem Spiel sind „mystische Wahrheiten aus einem Kloster", so die Kurzbeschreibung zur Cassette, zu finden, wobei die Programmierer vor die Findung der Wahrheiten das Außer-Gefecht-setzen von Gegnern gesetzt haben.
Sir Lancelot und **Robin Hood** stehen sich beim dritten „Double-Ender" gegenüber. Das nach dem berühmten Ritter benannte Spiel wirkte wie eine Mischung aus **Joust** und **Phoenix**. Bei **Robin Hood** ist die schöne Maid Marian aus den Händen des üblen Sheriffs von Nottingham zu befreien.
Thundarr the Barbarian, Held einer gleichnamigen US-Fernsehserie, erlebt auf der „normalen" VideospielCassette Abenteuer, die in graue Vorzeit führen. Die Cassette ist auch für das ColecoVision-System erhältlich. **TeleMatch** wird alle Spiele schnellstmöglich vorstellen.



WAR GAMES - Krieg auf dem Home Computer

Hollywood-Regisseur John Badham machte in den vergangenen Wochen mit gleich zwei Filmen jenseits des Großen Teichs von sich reden: ***Blue Thunder*** ist ein Action-Streifen, in dem sich alles um einen technisch perfekten Polizei-Hubschrauber dieses Namens dreht, den ein neofaschistischer Vietnam-Veteran in seine Gewalt zu bringen versucht.
Bei ***Wargames*** dagegen stehen Videospiele und Computer im Mittelpunkt des Filmgeschehens. Der Student David, dargestellt von Matthew Broderick, ist ausgesprochen scheu, lebt zurückgezogen und fühlt sich von seiner Umwelt unverstanden. Sein einziger „Freund" ist ein Home-Computer, mit dem er rein zufällig den allmächtigen Großrechner WOPR im Pentagon anzapft.
Bei dieser Gelegenheit stellt David fest, daß die Falken unter den Militärs einen Präventivschlag gegen die U.d.S.S.R. vorbereiten. Was er selbstredend zu verhindern hat. Der Film findet sein Finale in einem wilden Videospiel-Geflacker in bester **Missile Command**-Manier. In der nächsten **TeleMatch**-Ausgabe werden wir ***Wargames*** ausführlich vorstellen.





BTX mit TeleMatch

TeleMatch-Leser in Berlin und Düsseldorf, deren Fernseher für BTX-Empfang ausgerüstet sind, werden sich freuen: Was Ihr Magazin für das elektronische Spielvergnügen inhaltlich bringt, ist jetzt auch auf dem Bildschirm zu sehen. Einfach mal anwählen!
Der Feldversuch „BTX" der Deutschen Bundespost läuft bekanntlich nur in den oben gennannten Städten. Bisher nutzen rund zehntausend Teilnehmer diesen Service, informieren sich über Theater- und Kinoprogramme, Angebote von Tageszeitungen und Versandhändlern und andres mehr.

Science Fiction

Strategiespiel:

Straße der Sterne

Planeten oder gar ganze Sonnensysteme sind ja bereits seit geraumer Zeit - wenngleich als Gag -„ käuflich zu erwerben". Eine entsprechende Besitzurkunde liefert den eindeutigen Nachweis für legalen Erwerb. Um Planeten und Sonnensysteme geht es auch in dem neuartigen Strategiespiel „Straße der Sterne" des Frankfurters Norman E. Wagner. Nur daß hier alle Transaktionen zentral per (Atari)-Computer abgewickelt werden. Dieser Spieltyp erfreut sich in den USA großer Beliebtheit.
Spielgedanke: Die Mitspieler des Briefspiels sind Herrscher eines sich immer weiter ausdehnenden Sternenreiches. Bei Spielbeginn besitzt man einen Planeten. Durch richtigen Einsatz der Geldmittel, Erwerb von Energiequellen, Erweiterung der Raumflotte usw. wird dieses Sternenreich vergrößert. Dabei sind natürlich die Gegenmaßnahmen der anderen 14 Mitspieler, die dieselbe Absicht haben, zu berücksichtigen.
Alle Einzelheiten des Spiels sind in dem 20seitigen Anleitungsheft zusammengefaßt. Dazu kommen Sternenkarten und Befehlsblätter. Computerkenntnisse sind nicht erforderlich. Ein neues Spiel wird gestartet, wenn sich 15 Mitspieler, die 15 „Sternenvölker" repräsentieren, zusammengefunden haben. Pro Spieler sind für die Teilnahme 30 Mark zu entrichten. Interessenten sollten sich an Norman E. Wagner, Savignystraße 51 a in 6000 Frankfurt 1 wenden. Er gibt auch telefonisch Auskunft (Tel. 0611/75118)

Videomagie in München

Die Bayern, insbesondere die Münchner, und darunter speziell die VideoSpielfans, haben's halt doch besser. VIDEOMAGIC heißt das neuartige Fachgeschäft Nähe Stachus, in dem neben einem kompletten Videofilm-Angebot für alle Systeme, Video-Spiele, Minispiele, Schachcomputer und HomeComputer zu finden sind.

Mitmachen und gewinnen

Die beliebtesten Videospiele

In nur zwei Monaten hat sich die Zahl der Video-Hit-Wähler verdoppelt! Das ist ein großartiges Ergebnis. Unsere Dank auch diesmal allen, die sich beteiligt haben. Bitten Sie doch auch Ihre Telespiel-Freunde, ihre Stimme abzugeben, wenn Sie für die nächste Ausgabe Ihre Lieblinge küren. Wie stets verlosen wir unter allen Einsendern 50 aktuelle VideospielCassetten. Geben Sie uns der Einfachheit halber bitte bereits bei der Stimmabgabe an, welches Videospiel-System Sie besitzen. Einsendeschluß für die nächste Hitparade ist der 10. September 1983 (Datum des Poststempels. Ab geht's an

TeleMatch-Verlag GmbH
– VIDEO-HITS –
Karlstr. 26
2000 Hamburg 76

Die Gewinner der 50 Cassetten veröffentlichen wir in der nächsten Ausgabe.

Herzlichen Glückwunsch – Sie haben gewonnen:

Oliver Achnitz, 2000 Hamburg; Thorsten Arndt, 2300 Kiel; Rudolf Brandl, 6074 Gaimersheim; Markus Brüngel, 4755 Holzwickede; Martin Calmus, 4620 Castorp; Michael Debold, 6520 Worms; Seymor Duncker, 8000 München; Frank Ebersbach, 4350 Recklinghausen; Thomas Enders, 8077 Reichertshofen; Jens R. Fandel, 4100 Duisburg; Harald Fisch, 6054 Rodgau; Jürgen Friedrich, 7060 Schordorf; Willi Hagedorn, 4280 Borken; Michael Hartmann, 6100 Darmstadt; Erik Hekkers, 4100 Duisburg; Marco Hildenbrand, 6947 Laudenbach; Thomas Höhne, 2810 Verden; Heiko Klose, 2192 Helogland; Thorsten Kluge, 2000 Tangstedt; Torsten Koop, 2000 Norderstedt; Christian Lang, 8084 Inning; Dirk Lange, 3000 Hannover; Oliver Lieske, 4250 Rechklinghausen; Claudia Linde, 4650 Gelsenkirchen-Buer; Christoph Mayer, 8907 Thannhausen; Otto Maier, 8401 Köfering; Andreas Meyer, 8080 Emmering; Holger Neumann, 2811 Bücken; Bernd Pfeiffer, 6101 Groß-Bieberau; Yans Pürsün, 6000 Frankfurt; Markus Rehm, A-6060 Hall; Carsten Reiter, 6400 Fulda; Oliver Riepe, 4902 Bad Salzuflen; Peter Sartoris, 5840 Schwerte,; Ulf Sauerland, 4797 Schlangen; Stefan Schneider, 4800 Bielefeld; Michael Schulze, 4130 Moers; Mareo Schwämmle, 6950 Mosbach; Martin Siermann, 5090 Leverkusen; Oliver Sujeta, 6909 Walldorf; Marcel Straub, 7000 Stuttgart; Michael Timmermeister, 3300 Braunschweig; Stefan Weber, 3300 Braunschweig; Jörg Wandel, 7410 Reutlingen; Jörg Weise, 3584 Zwesten; Reinhard Wendler,
3584 Zwesten; Reinhard Wendler, 3584 Günzburg; André Widhani, 2000 Hamburg; Heinz Wimberger, 8346 Simbach; Stephan Wolfert, 8760 Miltenberg.

Top10 VideoComputer-Spiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (2)	Vanguard	Atari VCS	Atari
2 (1)	Pitfall!	Atari VCS	Activision
3 (4)	Phoenix	Atari VCS	Atari
4 (9)	Donkey Kong	Atari VCS	Coleco
5 (—)	River Raid	Atari VCS	Activision
6 (3)	Frogger	Atari VCS	Parker
7 (5)	Pac-Man	Atari VCS	Atari
8 (10)	Demon Attack	Atari VCS	Imagic
9 (—)	Centipede	Atari VCS	Atari
10 (—)	ZAXXON	ColecoVision	Coleco

Top10 Videospiel-Automaten

Nr.	Spiel	Hersteller
1 (10)	ZAXXON	SEGA
2 (2)	Moon Patrol	IREM
3 (1)	TRON	Bally/Wulff
4 (8)	Donkey Kong	Nintendo
5 (3)	Mr. Do	Universal
6 (6)	Time Pilot	Konami/Atari
7 (4)	Joust	Williams
8 (5)	Pole Position	Namco Atari
9 (9)	Popeye	Nintendo
10 (—)	Donkey Kong jr.	Nintendo

Top10 Computer-Spielprogramme

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (1)	Centipede	Atari 400/800	Atari
2 (9)	Defender	Atari 400/800	Atari
3 (4)	Frogger	Atari 400/800	Sierra On-Line
4 (5)	Gorf	VC 20	Commodre
5 (2)	Pac-Man	Atari 400/800	Atari
6 (—)	ZAXXON	TI 99/A4	Data Soft
7 (3)	Star Raiders	Atari 400/800	Atari
8 (6)	Choplifter	Atari 400/800 Apple II	Broderbound
9 (7)	Missile Command	Atari 400/800	Atari
10 (8)	Castle Wolfenstein	Atari 400/800 Apple II	Muse

Top10 Video-Minispiele

Nr.	Spiel	Hersteller
1 (1)	Donkey Kong	Nintendo
2 (2)	Donkey Kong jr.	Nintendo
3 (10)	Frogger	Lindy
4 (4)	Mickey & Donald	Nintendo
5 (3)	Space Invaders	Tomy
6 (7)	Cave Man	Tomy
7 (9)	Popeye	Nintendo
8 (5)	Pirat	Nintendo
9 (8)	Oil Panic	Nintendo
10 (6)	Octopus	Nintendo



Bei HORTEN dreht sich alles um den Computer

Wo konnten Computer- und Videospiel-Interessenten sich bisher schon umfassend informieren, dazu Systeme vergleichen, vor dem Kauf ausprobieren und spielen? Der Computer-Shop, wie es ihn in den USA seit langem gibt, war - und ist - in Deutschland immer noch die Ausnahme. Der Warenhauskonzern Horten will diese Situation bis spätestens Mitte September dieses Jahres ändern.

In Essen wurde unlängst der erste von insgesamt 27 „Computer Shops" eröffnet. Sämtliche Videospielsysteme werden hier angeboten. Selbstverständlich steht auch das komplette Cassettenprogramm zur Verfügung. Alle gängigen Computersysteme, einschließlich Peripherie und umfassendem Softewareangebot, sind in den „Computershops" aufgebaut, so Commodore, Dragon, Casio, Texas Instruments, Atari, Arcon, Spectrum und andere. Ein reichhaltiges Zeitschriftenangebot (**TeleMatch** ist natürlich auch dabei) und Computerfachliteratur sind dort ebenfalls zu haben. Jeweils ein Informatiker und ein Computerspezialist beraten Interessenten.

Clou ist der Horten-eigene Computer-Club, der in Verbindung mit örtlichen Computer-Clubs stehen soll. Ab Spätsommer sind BASIC-Einführungskurse vorgesehen. Im „Computer Shop" Münster wird mit einem entsprechenden Angebot (u. a. Triumph Adler, Digital, Apple und IBM) ein Profi-Center entstehen.



Rekorde, Rekorde!

Wie im letzten **TeleMatch** angekündigt, veröffentlichen wir an dieser Stelle Vide-Spiel-Rekordleistungen unserer Leser. Voraussetzung dafür sind Bildschirmfotos der entsprechenden erreichten Punktzahlen. Die Fotoqualität ist nebensächlich. Wichtig nur, daß die Ergebnisse lesbar sind.

Peter Kühn aus 7502 Malsch 4 schleuderte bei der Intellivision-Cassette **TRON I** (Deadly Discs) die Scheiben so gut, daß er auf 7.065.100 Punkte kam. Erreicht hat er dieses Ergebnis am 23. Mai. Unseren Glückwunsch!

DIE SYSTEME I

Einsteiger ins VideoSpiel-Geschehen haben die Qual der Wahl zwischen sechs Systemen, für die es ein reichhaltiges Cassettenangebot gibt. In diesem ersten Teil unserer Übersicht sind die Systeme nach Herstellerangaben nebeneinander gestellt.

Auf technische Details (so die Namen der verwendeten Mikroprozessoren) haben wir bewußt verzichtet. Ebenso auf die Angaben für Speicherkapazität etc. Trotz der teilweise beträchtlichen Ausbaumöglichkeiten, die weit über das Spielen hinausführen, steht bei allen hier vorgestellten Computersystemen das Spiel im Mittelpunkt. Anders gesagt: Sie sind zum Spielen gebaut. Die Entscheidung für ein System sollte nach unserer Auffassung in erster Linie von der Vielseitigkeit des Cassettenangebots abhängig gemacht werden.
Dabei sollten Sie auch bedenken, daß auf sogenannten „einfachen" Systemen hervorragende Spiele laufen. Zwar spielt die Leistungsfähigkeit des Mikroprozessors eine Rolle, doch auf den Bildschirm kommt eben immer nur, was die Programmierer in ein Spiel (=Programm) gepackt haben. Natürlich stößt das dann wiederum irgendwann an Grenzen.
Die Preise für Videospiel-Computer sind in den vergangenen Monaten erheblich gesunken. Das gilt sogar für Neueinführungen. Dennoch haben wir es mit nicht unbeträchtlichen Summen zu tun. Und hieran knüpft sich die Überlegung: Will man nur Spielen oder mehr? Erweiterungsbausteine kosten Geld. Unterm Strich wird ein zum bescheidenen HomeComputer ausgebautes Spielsystem fast ebenso teuer wie ein richtiger Computer. Wer allerdings bereit einen VideospielComputer besitzt (wir denken da besonders an die Besitzer von Intellivision-, Coleco-, Vectrex- und Atari-Systemen) wird sich über die neuen Bausteine freuen.

Fortsetzung folgt

Typ	Atari VCS 2600	Colecovision
Hersteller	Atari Electronic	Coleco
Steuerung	Joystick, Paddle, Keyboard, Keypad, Joyboard, Trakball	Joystick, Keyboard, Keypad, Lenkrad, Trakball
Erweiterung durch	Computermodul, Video Touch Pad, Keyboard, Wafer Drive, Voice Recognition, Drucker, Recorder, SuperCharger	Computermodul Keyboard, Wafer Drive
Cirka-Preis Grundgerät	DM 300.-	DM 500.-





IM VERGLEICH

HMG 2650/ TVG 2000	Intellivision	G 7000	Vectrex
Hanimex/ Schmid	Mattel Electronics	Philips	General Consumer Electronics
Joystick, Keypad	Steuerscheibe, Keypad, Keyboard	Joystick, Keyboard	Joystick, Keyboard
	Computermodul IntelliVoice Keyboard, Heimorgel	Schachmodul	Lightpen, Keyboard, 3 D Imager, Computermodul
DM 250.-	DM 390.-	DM 300.-	DM 450.-







Systeme mit (Erweiterungs-) System: Atari bringt rund 20 Komponenten, Coleco ist jetzt schon mit vier Bausteinen dabei. Heimorgel, Keyboard und Voice-Modul bei Intellivision, 3-D-Brille bei Vectrex (von links).

DAS VIDEO-COCK

Der Joystick-Stand zum Nachbauen (TeleMatch Nr. 4) fand den Beifall vieler Leser. Und den Zuschriften konnten wir entnehmen, daß diese praktische Konstruktion inzwischen in vielen „TeleSpiel-Stuben" steht. Wir hoffen, diese hier vorgestellte Idee wird Ihnen ebenso gefallen. Denn das Cockpit ist praktisch.

Das Problem kennt wohl jeder Videospieler, egal, welches System er besitzt: Ist die „TeleMatch"-Zeit gekommen, muß zunächst einmal aufgebaut werden. Adapter hier, Antennenstecker da, Joysticks dort, Cassetten aus dem Fach geholt und dann kann's - vielleicht - losgehen. Das Wegpacken nach spannenden Spielstunden nimmt einem einen Teil des Spaßes. Und das Kabelwirrwarr generell sollte auch nicht vergessen werden. Uns in der **TeleMatch**-Redaktion hat das auch ständig geärgert. Unser Mitarbeiter Manfred Stamer präsentierte schließlich eine ausgezeichnete Lösung: Das Video-Cockpit!

Wir überlegten gemeinsam, was im „Video Cockpit" alles Platz finden sollte. Im Idealfall wären das neben der Konsole das komplette Zubehör (also Joysticks, Supercharger mit dazugehörigem Cassettenrecorder), ein ROM-Scanner mit, je nach Typ, acht bis zehn gesteckten Cartridges, natürlich jede Menge SpielCassetten und eine einfache (Sofortbild-)Camera zur Dokumentation des Punkteerfolges. Platz für einen Videorecorder oder anderes, schließlich muß man ja an Zuwachs denken, wäre auch nicht schlecht. Krönung des ganzen: Der Fernseher obenauf. Natürlich wissen wir, daß es eine so komplette Zusammenstellung in nur wenigen Fällen gibt. Aber wir sagten uns, wenn schon, denn schon.

Zu berücksichtigen war (und ist beim Nachbau): Die Fachböden sollten herausziehbar sein. Im hinteren Teil des Cockpits war Platz für Kabel vorzusehen. Die Stromzufuhr sollte ebenfalls dezent angelegt werden. Und um uns die ständige Ein- und Ausschalterei der verschiedenen Druckknöpfe und Schalter zu ersparen, wünschten wir uns einen einzigen An/Aus-Knopf. Basta! Vor allem aber sollte das „Video Cockpit" in der Bauart so einfach wie möglich gehalten sein. Eben so, daß auch ein handwerklich ungeübter VideoSpiel-Fan es ohne Schwierigkeiten bauen kann.

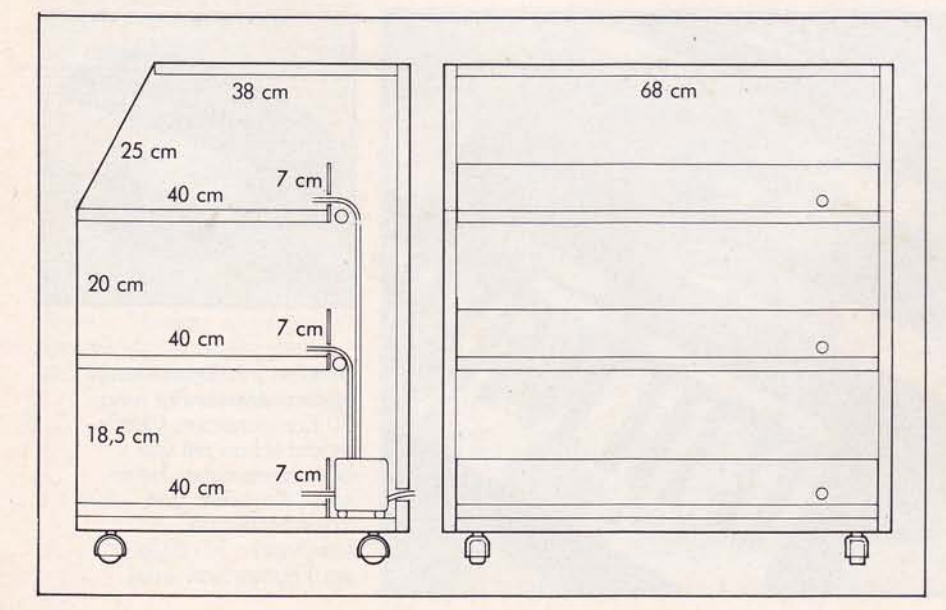
Was aus unseren Wünschen und Vorstellungen geworden ist, sehen Sie auf der gegenüberliegenden Seite. Gefällt Ihnen Manfred Stamers Entwurf? Keine Angst, das können Sie auch! Die Bauskizze verdeutlicht Ihnen, aus welchen Elementen das Videomöbel besteht. Die angegebenen Maße sind Mittelwerte. Wir haben sämtliche Systeme im Cockpit unterbringen können. Der Zugriff zwecks Einschieben der Cassetten seitlich (etwa bei Intellivision und Creativision) ist unproblematisch, da die Böden ausziehbar sind.

Als Material wählte Manfred Stamer 16 mm-Spanplatten, die er mit einem Spezialleim verklebte. Wer nicht die Möglichkeit hat, exakt rechtwinklig zu kleben, sollte zusätzlich Flachkopfschrauben verwenden (entsprechend vorbohren und nach dem Versenken spachteln). Die Schubflächen laufen in handelsüblichen Aluminium-U-Profilen, die einfach entsprechend der Zeichnung angeschraubt werden. Diese Profile verwendeten wir ebenfalls zum Abdecken der Stoßkanten. Wie aus der Zeichnung zu ersehen ist, sind die Auszüge hinten mit einem Querbrett versehen. Nicht allein der schönen Optik wegen wurden die Flächen mit Selbstklebefilz versehen: So kann nichts verrutschen.

Nach dem Zusammenbau des Gehäuses, aber vor dem Aufsetzen der Alu-Profile, wurde es grundiert, fein geschliffen und dann mit Mattlack gesprüht. Wir haben bei diesem Prototypen Autolack verwendet, der leider nicht so schnell trocknete, wie er sollte. Zum Schluß schraubten wir vier (ebenfalls handelsübliche) Möbelroller unter das Cockpit.

Hinter der Schubfläche ganz unten liegt eine Mehrfachsteckdose, deren Kabel bzw. Stecker durch ein Loch auf der Rückwand (wahlweise rechts oder links) ausgeführt wird. Dazwischen haben wir den An/Aus-Schalter gelegt.

Den Materialbedarf entnehmen Sie bitte der Zeichnung. Falls Sie lieber nach Plan bauen wollen, senden Sie 3 Mark in Briefmarken an den TeleMatch-Leserservice, Stichwort: Cockpit, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76. So oder so: Viel Spaß beim Bauen und anschließendem Spielen ohne Kabelsalat.




PIT
DYNAMICS
ATARI
FAST FOOD
FIREBALL
INFILTRATE
RAM IT
STARGUNNER
SPACE CAVERN
COSMIC CREEPS
MS. PAC-MAN
STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK
PAL
AGFA
COMPETITION PRO JOYSTICK



Gewonnen mit TeleMatch

Das Aktions-Angebot im letzten TeleMatch war reichlich. Preise im Wert von mehreren tausend Mark waren zu gewinnen. Die Lösungen, (Sie haben ja alle gefunden!) finden Sie der Vollständigkeit halber hier. Und die Namen der glücklichen Gewinner!

Wir möchten zunächst mal allen Einsendern ganz herzlich „Danke schön" sagen. Gute Güte, was ist da an Post eingegangen. Fantastisch! Wenn Sie diesmal nicht unter den Gewinnern waren - nicht verzagen. In jedem **TeleMatch** (auch in diesem!) gibt's was zu gewinnen.

Damit zum Thema. Christian Wille in Höxter und Martin Müller aus Wilhelmshaven haben bei unserer **TRON**-Aktion die Joker gezogen. Beiden an dieser Stelle nochmal ganz offiziell unseren Glückwunsch. Dem Martin Müller danken wir für sein Danke-Schön-Schreiben.

Bei „Zwei für Vier", nämlich **Atlantis** von IMAGIC, war die Verwirrung groß. Kein Wunder: Die Fotos B und D waren identisch. Worauf uns viele **TeleMatch**-Leser telefonisch und schriftlich aufmerksam machten. Den Bildschirmschuß für den VC-20 haben wir immer noch nicht. Aber die Lösung: 1/B, 2/C, 3/A, 4/D. Das hätte auch heißen können 1/D, 2/C, 3/A, 4/B. Dennoch: Alle Einsendungen kamen in die Lostrommel und hier sind die Gewinner (inzwischen auch direkt benachrichtigt).

Ralf Binder, 1000 Berlin 51, Elmar Bruns, 2990 Papenburg 1, Klaus Chojetzki, 8932 Lagerlechfeld, Jörg Frusheim, 4600 Dortmund 1, Jürgen Grob, 7955 Ochsenhausen, Franz Großschädl, 6200 Wiesbaden 12, Michael Haag, 4270 Dorsten 11, Udo Hartmannsberger, 8000 München 50, Claus Jährling, 6149 Fürth/Odenwald, Dietmar Koch, 3005 Hemmingen 2,Tobias Lau, 7800 Freiburg, Dirk Mollmann, 2940 Wilhelmshaven, Gerhard Pelzl, 2300 Altenholz-Klausdorf, Frank Rückert, 6128 Höchst, Martin Schöllhammer, 7120 Bietigheim, Gerald Siebenmorgen, 4630 Bochum 6, Andreas L. Steinbuch, 6901 Schönau, Harald Strobl, 8900 Augsburg, Gerd Viol, 6374 Steinbach, Jürgen Weneit, 2050 Hamburg 80.

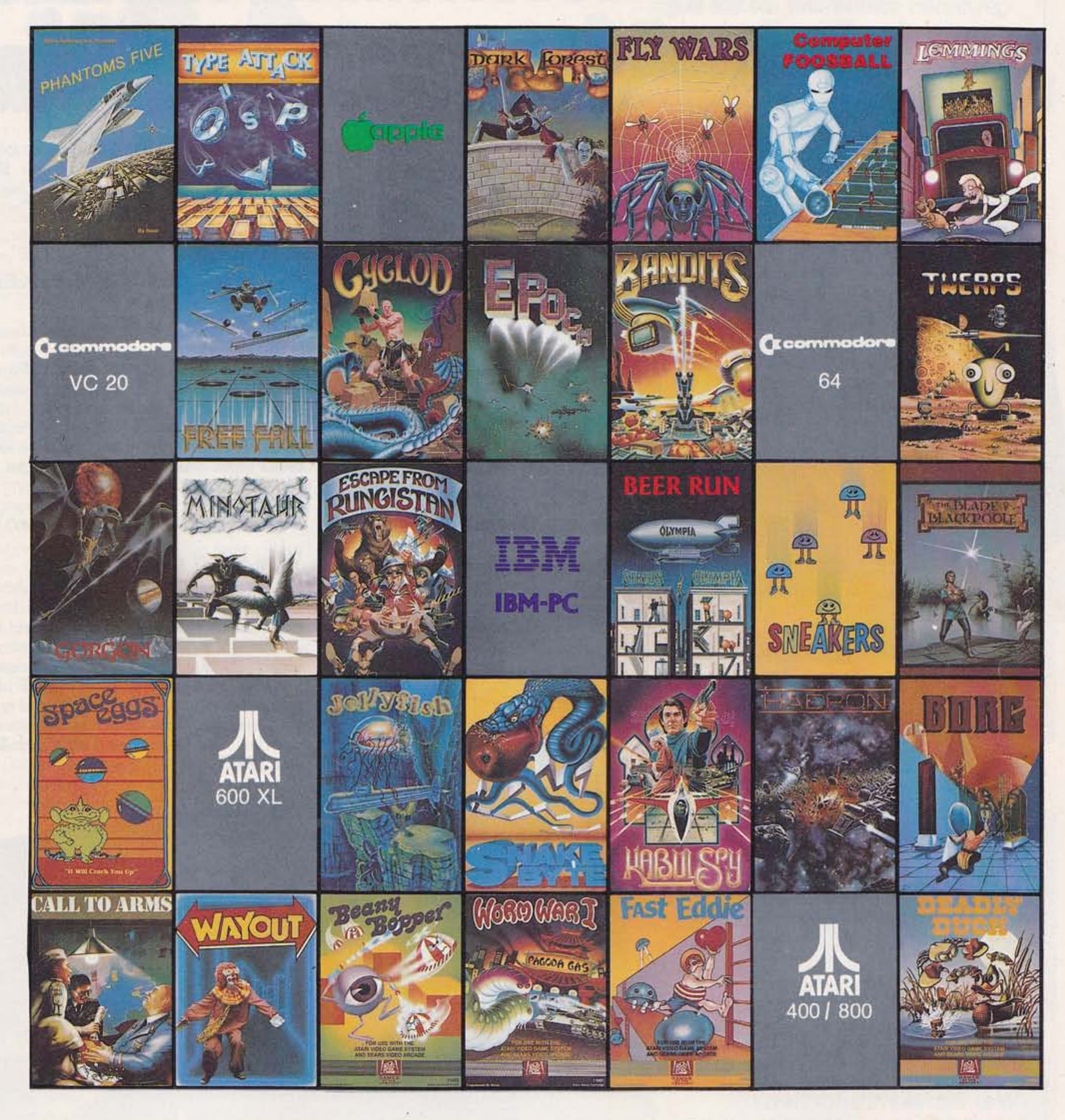
Die Frage nach dem „Ding" wurde über viertausendmal (richtig) beantwortet. Dahinter steckte selbstredend Atari's **Centipede**. Der erste Preis, eine Atari VCS-Konsole mit dieser Cassette geht ... nach Österreich! Zu Elisabeth Schreiber in A-1090 Wien. Udo Heidelbach in 4100 Duisburg 25 hat zwei Atari-Cassetten gewonnen. Und je einmal eine Atari-Cassette im Wert von 139 Mark geht an (Augen auf, die Spannung steigt!!): Bernd und Jutta Mülling, 3500 Kassel, Alf Harnisch, 5810 Witten, Peter Müller, 4130 Moers 1, Fabian Wildfang, 7840 Mülheim, Helge Krüger, 2240 Heide/Holstein, Jürgen Härtel, 8904 Friedberg, Matthias Heitz, 7630 Lahr, Gerald Huber, 8904 Friedberg. (Sieh an, sieh an - zweimal Friedberg hat Fortuna gezogen!).

Die Glücksfee, wir müssen's an dieser Stelle nochmals sagen, hat einige Schwierigkeiten. Nämlich bei der Aussendung der Preise an die Gewinner(innen). Und dafür möchten wir hier nochmals um Verständnis bitten. Gewinner ziehen ist eine Sache. Oft aber dauert es mehrere Wochen, bis wir die Preise erhalten und versenden können. Deshalb unsere Bitte an alle **TeleMatch**-Gewinner: Haben Sie Geduld! Unsere Gewinnbenachrichtigung ist unsere schriftliche Garantie dafür, daß Sie Ihren Preis erhalten. Zudem veröffentlichen wir Ihren Namen, damit Sie ganz sicher sein können.

Puh - das war's für diesmal auf der Siegesbzw. Gewinnerstraße.

Wie schrieb uns doch gleich ein begeisterter **TeleMatch**-Leser „Ihr Magazin ist prima. Kommen Sie bloß nicht auf die Idee, keine Aktionen mehr zu machen." - Wo werden wir denn! Spielen ist gut und schön. Gewinnen aber kann bei uns jeder, zum Beispiel Sie in dieser Ausgabe!

Ihr Homecomputer spielt verrückt!
Mit den Homecomputer-Spielen von SIRIUS



Sie werden sehen: Die SIRIUS-Computerspiele sind so ziemlich das Verrückteste, was Ihr Homecomputer je ausgespuckt hat. Vom Lern-Spiel bis zum Krieg der Insekten bietet Ihnen das SIRIUS-Programm alles, was Spaß und Spannung bringt.

Die SIRIUS-Spiele gibt es als Disketten oder als Cartridges (ROM-Modul)) für fast jeden Typ. Im Einzelnen: Für den Atari 400, 600 XL und 800, für den Commodore VC 20 und 64, für den IBM-PC und für die Homecomputer von Apple II und II e.

Über das riesige SIRIUS-Programm informieren wir Sie gern näher. Schreiben Sie an CONCEPT VIDEO GMBH, den Alleinvertrieb für Deutschland.

Wir sind auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin Halle 6, Stand 610.

Sirius™

Alleinvertrieb Deutschland: CONCEPT VIDEO GMBH, Winfriedstraße 11,
8000 München 19, Tel.: (089)176066-67, Telex: 522668

TeleMatch-Meisters
Seaquest und River

Ring frei, wir hatten's im letzten TeleMatch angekündigt, für das TeleSpiel Ereignis des Jahres 1983! Es geht um Punkte, Siege und Titel. Und zu gegewinnen sind Preise, die Sie begeistern werden werden. Also, machen Sie mit!



Haben Sie ausreichend trainiert an VideoSpielen jedweder Art? Fühlen Sie sich stark genug, die Punktzahlen zu holen, die nötig sind, um Deutscher **TeleMatch**-Meister zu werden? Haben Sie Punkte-Buch geführt, Ihr Reaktionsvermögen optimal gesteigert? Dann nichts wie los!

Natürlich sind Sie vor allem darauf gespannt, welche Spiele gespielt werden. Der **TeleMatch**-Titel hat Sie sicher auf die richtige Fährte gebracht. Es geht um die ACTIVISON-Spiele **Seaquest** und **River Raid**. Doch der Reihe nach!

In der Zeit vom 22. August bis zum 1. Oktober 1983 läuft unsere Meisterschaft. Wenn Sie mitmachen, müssen Sie in diesem Zeitraum Ihre Höchstpunktzahlen schaffen. Und die selbstverständlich auch belegen.

Wer kann mitmachen?

Jeder **TeleMatch**-Leser, alle Mitglieder des Activision Tele-Spiel-Clubs und alle anderen TeleSpiel-Begeisterten.

Wie wird gespielt?

Wer mitmachen will, benötigt eine Teilnehmerkarte, die a) beim Activision Tele-Spiel-Club, b) bei **TeleMatch** und c) in allen Horten-Häusern mit Computer-Shops (Städte siehe unten) erhältlich ist.

Zusammen mit der ausgefüllten Teilnahmekarte senden Sie zwei Bildschirmfotos (eines für **Seaquest** und eines für **River Raid**), auf denen Ihr Punktestand sowie das Datum (Zettel am Bildschirm) deutlich lesbar sind, an

ARIOLA
-TeleMatch-Activision-Meisterschaft-
Steinhauser Straße 3
8000 München 80

Die erreichte Punktzahl können Sie sich auch in einem Horten Computer-Shop oder bei Ihrem Fachhändler bestätigen lassen (Stempel und Unterschrift auf Teilnahmekarte). Anläßlich der Internationalen Berliner Funkausstellung besteht zudem die Möglichkeit, auf dem Activision-Stand die Leistung zu erbringen und bestätigen zu lassen!

Wie wird gewertet?

Die bei **River Raid** erreichte Punktzahl wird mit dem Faktor 3 multipliziert und zu der bei **Seaquest** erreichten Punktzahl addiert. Diese Gesamtpunktzahl ist für die Plazierung ausschlaggebend. Auf der Basis der eingesandten Teilnehmerkarten wird pro Postleitzahlgebiet ein Sieger (eine Siegerin) ermittelt. Diese kämpfen im Oktober in München um den Titel **Deutscher TeleMatch-Meister 1983**.

schaft
Raid 83

Wo wird gespielt?

Zuhause, in den Horten Computer-Shops oder bei Ihrem Fachhändler. Wichtig sind in allen Fällen die vollständig ausgefüllte Teilnehmerkarte, die entsprechenden Fotos bzw. Bestätigungen und die Einhaltung des oben genannten Termins. Sie haben also jede Menge Versuche!

Regensburg, Nürnberg, Erlangen, Ulm, Stuttgart, Reutlingen, Heilbronn, Heidelberg, Mannheim, Trier, Aachen, Giessen, Düsseldorf, Krefeld, Münster, Hamburg - Mönckebergstraße, Hamburg - Wandsbek, Bremen, Hannover, Braunschweig, Hildesheim, Bielefeld, Hamm, Dortmund, Osnabrück, Duisburg-Mitte, Essen.

Was ist zu gewinnen?

Diesmal heißt es nicht „Alles oder nichts"! Jeder Teilnehmer gewinnt - zumindest seine exklusive Wettkampfplakette. Die Sieger in den 27 Horten Computer-Shops erhalten jeweils eine Activision-Gratis-Cassette im Wert von rund 140 Mark. Die Landessieger (Sieger in den Postleitzahlgebieten) dürfen sich auf aktuelle Activision-Cassetten im Wert von 350 Mark freuen, falls sie nicht auf einem der vorderen drei Plätze landen. Aber das ist noch nicht alles: Selbstverständlich übernehmen wir die Reise- und Unterbringungskosten für die Endausscheidung in München. Das ist schon ein besonderes Erlebnis. Außerdem erhält jeder Endausscheidungsteilnehmer ein Überraschungsgeschenk.

Und nun geht's in die Vollen!

1. Preis: Eine komplette Home-Computeranlage (Typ nach eigener Wahl) im Gesamtwert von 4.500 Mark plus zwei ProgrammCassetten.

2. Preis: Das Activision Jahresprogramm 1983 im Gesamtwert von 1.500 Mark. Dazu kommt ein TeleSpiel-Computer.

3. Preis: Activision-Neuheiten im Gesamtwert von 1.000 Mark.

Ach, richtig. Fast hätten wir vergessen, daß der **Deutsche TeleMatch-Meister** (oder die Meisterin) natürlich auch den entsprechenden Pokal bekommt. Darüber im nächsten **TeleMatch** mehr.

Ehe wir's vergessen: Achten Sie auf die Wettbewerbstermine in den Computer-Shop Anzeigen von Horten in Ihrer Tageszeitung. Auf die Plakatwerbung von Activision. Weitere Informationen finden Sie in der Programmzeitschrift HÖR ZU und in anderen Illustrierten. Wie gehabt, und das ist wohl selbstverständlich: Die **TeleMatch**-Redaktion drückt Ihnen die Daumen!



ACTIVISION: JETZT WIRD'S

Die vier neuesten ACTIVISION-Cassetten, die in den nächsten Wochen zu uns kommen, geben berechtigten Grund zur Hoffnung, daß die Wende vollzogen worden ist: Weg von den aggressiven Ballerspielen, hin zu den lustigeren, phantasievolleren Spielen. Ein Ganove wird gejagt, Zähne werden gegen Bakterien geschützt, es kommt zur Auseinandersetzung zwischen drei kleinen Schweinchen und dem bösen Wolf, und in einem elektronischen Schiebepuzzle ist die schnelle Wegbereitung gefragt. Von HELGE ANDERSEN

KEYSTONE KAPERS (ATARI VCS)
Aufregung in der Spielwarenabteilung

Auf Ganovenjagd zu sein und nicht von der Schußwaffe Gebrauch zu machen, das ist für Videospiele schon etwas Bemerkenswertes. Im besten *Pitfall!*-Stil wird unentwegt gerannt, sowohl seitens des computergesteuerten Ganoven, dessen letzten Wohnsitz man in Anbetracht seiner gestreiften Kleidung unschwer erahnen kann als auch seitens des vom Spieler dirigierten Polizisten.

Der Countdown läuft für letzteren, denn in-



nerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit muß er den Mann im Zebra-Look erwischt haben. Auf drei Etagen spielt sich die Verfolgungsjagd ab, und wenn die Stockwerke nicht ausreichen, dann geht es auf dem Dach weiter. Wer sich gerade wo befindet, sieht man auf einem kleinen Bildschirm am unteren Rand. Diese Überwachungsanlage präsentiert die Stockwerke in voller Breite und symbolisiert den jeweiligen Aufenthaltsort des Polizisten und des Ganoven in Form kleiner Punkte. Zudem erhält man Informationen darüber, wo sich gerade der Fahrstuhl befindet.

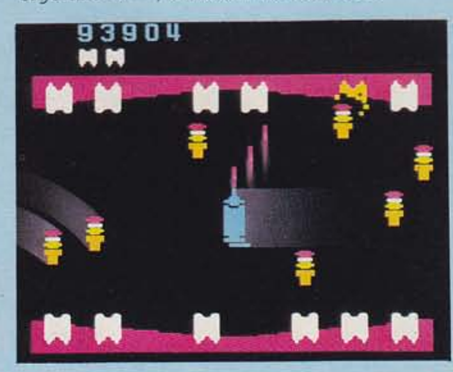
Man sieht auf dem großen Bildschirm stets nur einen Ausschnitt. Bälle kommen hüpfend entgegen und müssen genauso übersprungen werden wie entgegenrollende Einkaufswagen. Man kann die Bälle auch unterlaufen, wenn man geschickt genug mit dem Joystick umgeht. Ducken muß man sich, ob man will oder nicht, wenn sich Flugzeuge aus der Spielwarenabteilung selbständig gemacht haben. Stößt man mit ihnen zusammen, so ist einer der Polizisten außer Gefecht gesetzt, während man bei den übrigen möglichen Kollisionen Zeiteinheiten abgezogen bekommt.

Keystone Kapers ist ein Spiel, das nicht annähernd so stressig ist wie andere Spiele, aber es bringt — vielleicht gerade deshalb — viel Spaß.

PLAQUE ATTACK (Atari VCS)
Zahnausfall garantiert!

Diese Cassette könnte als Demo-Cassette in den Wartezimmern von Zahnärzten aufgestellt werden, um zum einen die jüngeren „Kunden" zu unterhalten, zum anderen aufmerksam zu machen auf das, was passieren kann, wenn man zu leichtfertig alles verschlingt, ohne anschließend für die Reinigung der Kauwerkzeuge zu sorgen.

Auf dem Fernsehschirm taucht ein Gebiß auf mit einigen Zähnen oben, einigen unten. Alle sind vorbildlich weiß. Dann beginnt die Eßprozedur: Kuchen ziehen vorbei, Eis, Obst, Mal nähern sich die Symbole der oberen, mal der unteren Zahnreihe, und wehe, es gelingt einem der Leckerschmecker, einen Zahn zu erreichen! Sofort verfärbt sich dieser gelb und ist verschwunden — etwas mysteriöser, als es beim Zahnarzt zuzugehen pflegt. So völlig hilflos steht man dem Geschehen nicht gegenüber, denn man verfügt über eine kanonenartige Spritze. Erwischt man die süßen Dinger — warum eigentlich? —, so lösen sie sich auf.



Plaque Attack ist eine Art *Megamania* im Gaumen. Man sieht also: Es ist gar nicht so schwer, lediglich die Symbole etwas zu verändern, und dennoch die Spannung erhalten zu können.

HAPPY TRAILS (INTELLIVISION)
Ohne Schiebung geht es nicht!

Die Autorin von ***River Raid*** hat wieder zugeschlagen! ***Happy Trails*** heißt ihr neuestes Werk, das ausschließlich für Intellivision herauskommt. Jeder kennt sicher aus seiner Kinderzeit die kleinen quadratischen Verschiebepuzzles. Ein Feld blieb leer, damit die anderen kleinen Quadrate waagerecht und senkrecht verschoben werden konnten. Es war gar nicht so einfach, ein vorgegebenes Motiv zu erstellen.

Happy Trails basiert auf diesem Spielprinzip. Noch bevor MATTEL mit einer eigenen, ähnlichen Cassette auf den Markt kommen wird („Locomotion"), kann man allein oder zu zweit sein Glück versuchen. D.h., mit Glück hat ***Happy Trails*** eigentlich überhaupt nichts zu tun. Man muß mit Köpfchen agieren, darf den Überblick nie verlieren und muß sich blitzartig auf neue Situationen einstellen.

Die Aufgabe: Ein Sheriff verfolgt einen Bankräuber und sammelt das unterwegs herum-

Die Testergebnisse auf einen Blick:

KEYSTONE KAPERS (ATARI VCS)						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6
OINK! (ATARI VCS)						
Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6
PLAQUE ATTACK (ATARI VCS)						
Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6
HAPPY TRAILS (INTELLIVISION)						
Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	(1)	2	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6

liegende Geld ein. Er muß jedoch den Kontakt mit dem Räuber solange vermeiden (dieser startet unabhängig vom Sheriff und benutzt, wenn es sich für ihn so ergibt, dieselben Wege!), bis er den Sheriffstern geschnappt hat. In den nächsten Sekunden kann er zupacken — sofern der Spieler die kleinen beweglichen Wegabschnitte richtig geordnet hat. Zu schnell kann es passieren, daß das Männchen gegen den Spielfeldrand oder in eine Sackgasse gelotst wird, wenn man es nicht sofort per Tastendruck zurückdirigiert. Ist alles Geld einer Runde kassiert bzw. vor dem Zugriff des Räubers bewahrt, erscheint ein neuer, etws größerer Kurs, und das Spiel wird noch reizvoller.

OINK! (Atari VCS)
Windmacher Ede Wolf, ist unterwegs

Es bedarf offenbar keiner Walt Disney-Lizenzen, um bekannte Comic-Handlungen auf den Bildschirm zu übertragen. Wer kennt sie nicht, die drei kleinen Schwein-



chen mit den Namen Pfeifer, Fiedler und Schlau sowie den großen bösen Wolf, berühmt für seine Fähigkeit, für viel Wind zu sorgen! Genau diese Schweinchen und genau dieser Wolf sind nicht die Stars bei *OINK!*, aber das Drumherum ist ähnlich. Jeweils ein Schweinchen verteidigt das gemeinsame Haus gegen Attacken des Wolfes, der Stein für Stein wegzupusten versucht. Mühsam legt das Schweinchen einen Stein zur Zeit in die entstandene Lücke, was anfangs noch wenig Verwicklungen verursacht. Die Löcher des Hauses werden aber tiefer und breiter, und immer öfter gelangt der Atem des Wolfes in das Hausinnere. Das Schweinchen muß dem Atem ausweichen, sonst wird es zu dem Wolf hinabgezogen. Geschieht das allen drei Schweinchen, so ist das Spiel mit einem imaginären abschließenden „oink!" beendet.
Etwas nachteilig bei diesem Spiel ist das variantenlose seitliche Bewegen des Joysticks und das gleichzeitige pausenlose Drücken der Schußtaste, die für das Aufnehmen und Ablegen verantwortlich ist.

TeleMatch TEST ATARIS KINDERSPIELE

von HARTMUT HUFF

In unserer letzten Ausgabe waren sie angekündigt, die Disney-Stars auf Atari VCS-Cassetten, und hier sind sie. Mehr noch: Auch die weltberühmten Charaktere der Sesam-Straße sind jetzt mit im Spiel. Was wir davon halten? Bitte sehr!

SORCERERS APPRENTICE
Besen, Besen, seid's gewesen!

Wer kennt ihn nicht, den „Zauberlehrling" von Johann dem Wolfgang? In diesem Cassettenfalle ist Micky Maus in die Rolle des Zauberlehrlings geschlüpft - wie weiland schon im Film „Fantasia" (siehe dazu auch **TeleMatch** Nr.4).
Bei Spielstart beeindruckend ist die gelungene grafische Umsetzung der Comic-Micky Maus. Danach fällt's grafisch minimal ab: Micky steht in einer sogenannten „Berglandschaft" und versucht, Meteoriten und Sternschnuppen zu fangen. Erwischt er sie, gibt's Punkte. Alles was vorbeifällt verwandelt sich in Besen. Wie es sich für einen Zauberlehrling schickt, verfügt unserer über „Magische Feuerbälle", die er auf die Sterne schleudern kann.

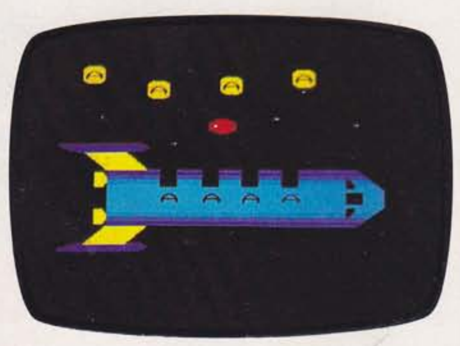
Die Testergebnisse auf einen Blick:

JUNGLE HUNT						
Grafik	1	②	3	4	5	6
Sound	1	2	③	4	5	6
Action	①	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6
SORCERER'S APPRENTICE						
Grafik	①	2	3	4	5	6
Sound	1	②	3	4	5	6
Action	1	②	3	4	5	6
Spielwitz	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6
ALPHA BEAM						
Grafik	①	2	3	4	5	6
Sound	1	②	3	4	5	6
Action	①	2	3	4	5	6
Spielwitz	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6
COOKIE MONSTER MUNCH						
Grafik	①	2	3	4	5	6
Sound	1	2	③	4	5	6
Action	①	2	3	4	5	6
Spielwitz	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

Je nach Sternfarbe gibt es zwischen sechs bis 80 Punkte pro Treffer. Durch Joystickbewegung werden Micky's Aktivitäten beschleunigt oder verlangsamt. So gelangt man auch in die Zauberhöhle, in der die oben erwähnten Besen ständig Wassereimer umstoßen. Unsere Aufgabe hier ist es, die Überflutung der Höhle zu verhindern, indem wir die Treppe hinunterrennen.
Witzig bei diesem Spiel ist der stets mögliche Wechsel zwischen den Spielebenen. ***Sorcerer's Apprentice*** wird nicht nur Kindern Spaß machen. Liebenswert gemacht und hübsch aufbereitet.

ALPHA BEAM WITH EARNIE
Vorschule auf VideospielCassette

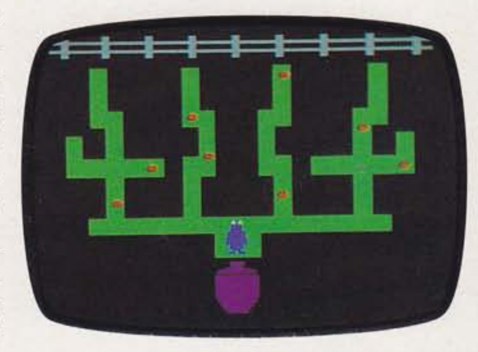
Bei ***Alpha Beam*** (mit insgesamt zwölf möglichen Spielen) lernen Kinder das Alphabet.



Earnie's Rakete, so die Geschichte, hat keinen Treibstoff mehr. Zum Glück fliegen aber mit Buchstaben versehene Kanister im Sesamstraßen-All herum, die, in die mit entsprechenden Buchstaben versehenen Öffnungen an der Rakete eingeführt, diese zum Weiterfliegen bringen.
Das Lernziel, Erkennung der Buchstaben und deren rasche und richtige Zuordnung, machen nach meiner Auffassung dieses Spiel besonders empfehlenswert. Ideal auch, weil sich die Versionen für zwei Spieler geradezu für den Vorschulunterricht durch Eltern anbieten und die Kommunikation im besten Sinne des Begriffes fördern.

COOKIE MONSTER
Lernen mit Krümelmonster

Wie bei der zuvor besprochenen Cassette soll auch hier spielend gelernt werden. Aufgabe ist es, die in einem labyrinthähnlichen Gebilde herumliegenden „Kuchen" von Krümelmonster aufsammeln zu lassen, und sie in den Topf am unteren Bildschirmrand zu bringen. Je mehr Kuchen eingesammelt und eingetopft werden, desto mehr hat Krümelmonster laut krunschend zu naschen. So witzig nämlich werden bei Spielende die Punkte gezählt.
Cookie Monster Munch bietet zehn Spiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden



bei ähnlichen Aufgabenstellungen. Geschult werden soll das Erkennen von Gegenständen und das Reaktionsvermögen. Eine empfehlenswerte Cassette!

JUNGLE HUNT
Unter Krokodilen und Kannibalen

Die Ära der Weltraumspiele scheint, bei Atari zumindest, endgültig vorbei. Was sich unschwer aus den Neuerscheinungen der kommenden Wochen ersehen läßt.
Zum Spiel: „Safari Sam" muß seine Begleiterin aus den Händen der Kannibalen befreien, die diese entführt haben. Der Weg ist weit und beschwerlich. Wie bewegt man sich im Urwald am schnellsten? Von Liane zu Liane. Die im richtigen Moment schwingenderweise à la Tarzan zu erwischen, hat man rasch raus.
Danach finden wir uns im Wasser wieder. In unregelmäßigen Abständen kommen uns gefräßige Krokodile entgegen, die durch gezielte Dolchstöße von unten je nach Wasser - bzw. Tauchtiefe in Punkte umgewandelt werden. Ein kleiner Zeiger rechts oben gibt Auskunft über unseren Luftvorrat. Rechtzeitiges Auftauchen ist wichtig.
Das dritte Bild zeigt eine Ebene über die Felsbrocken kollern, die nach und nach höher springen. Punkte sammelt man hier durch Überspringen bzw. Ducken.
In der vierten und letzten Phase tauchen dann Kannibalen auf, die ebenfalls durch Überspringen zu Punkten werden.
Die Grafik kann man natürlich nicht mit der des Arkadenspiels vergleichen, wenngleich sie allein aufs System bezogen betrachtet recht annehmbar ist. Die Farben indes wirkten beim Testmuster sehr blaß. Der Reiz bei ***Jungle Hunt*** liegt darin, daß nicht nur gegen Gefahren, sondern zugleich gegen die Zeit gespielt wird. Der „Countdown" läuft von 5000 an. Die verbliebene Zeit wird in Bonus-Punkte umgewandelt. Danach geht's von vorne los.

TeleMatch 1–4 verpaßt?

Das läßt sich nachholen!

Die ersten vier Nummern von TeleMatch sind noch zu haben. Gegen Einsendung von DM 5,– in Briefmarken erhalten Sie das Heft Ihrer Wahl.



Schreiben Sie an den TeleMatch Verlag GmbH & Co., Postfach 760680, 2000 Hamburg 76, Stichwort: TeleMatch-Oldie. Nennen Sie Ihren Heftwunsch und fügen Sie entsprechende Briefmarken bei. Bitte schreiben Sie Ihre Adresse in Blockschrift!

Und denken Sie daran:
In Zukunft regelmäßig TeleMatch.
Alle 2 Monate neu am Kiosk!



COLECOVISION

Selten freuten sich Videospieler so auf ein neues System, wie es bei Colecovision der Fall war. Arkadenqualität wurde versprochen, und sowohl die Coleco-eigene Software als auch die für Atari VCS und Intellivision galt auf dem Vorwege als absolute Krönung beim Spielen. Helge Andersen hat das Programm getestet

Donkey Kong
Mario im Dauerstreß

Wer das Coleco-System kauft, erhält mit dem Grundgerät diese Kassette, die schon jetzt ein Videospiel-Hit allererster Güte ist. Bevor ***Donkey Kong*** auf dem häuslichen Bildschirm sein Unwesen treiben konnte, wurde die Spielidee — der natürlich der Film-



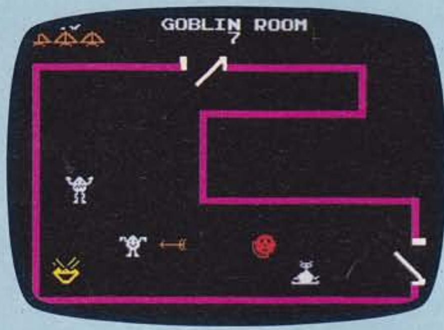
Erfolg „King Kong" zugrunde liegt — verschiedentlich kopiert, ohne jedoch dem Original des japanischen Herstellers Nitendo auch nur das Wasser reichen zu können. Selbst die Coleco-Fassungen dieses Spiels für die ATARI VCS- und MATTEL INTELLIVISION-Systeme erreichen nicht annähernd den Spielwitz, die Dynamik und grafische Umsetzung — doch dazu Detaillierteres an anderer Stelle dieses Tests.

Mario heißt der menschliche Star dieser Kassette. Ihm hat ein großer Menschenaffe seine Freundin entführt. Die Verfolgung führt ihn auf drei verschiedene Gerüste (beim Videoautomaten vier). Das erste ist das einfachste: Mario muß, um zum Affen zu gelangen, ständig marschieren, von einer Stufe auf die nächst höhere per Leiter klettern und ständig herunterkullernden Hindernissen ausweichen, indem er sie mit einem Hammer zerschlägt oder schlicht über sie hinwegspringt. Das Mädchen endlich in Reichweite, erklimmt Donkey Kong samt Blondine Gerüst Nr. 2: wandernde Feuerbälle und etliche Fallgruben erschweren Marios Rettungsabsichten.

Scheinen sie doch vom Erfolg gekrönt zu sein, geht es zum schwierigsten, aber auch interessantesten Teil über. Mario muß, um endgültig zum Ziel zu gelangen, u.a. Fahrstühle benutzen. Schafft er auch diese Hürde, so bleibt ihm nicht viel Zeit für „Schmatzerl", denn der große böse Affe beginnt sein übles Spiel von neuem mit zusätzlichen Schwierigkeiten. Man muß Donkey Kong nicht begeistert aufnehmen, da man es zwangsläufig mit erwirbt; aber an der Begeisterung kann kaum gezweifelt werden, da diese Kassette sicher in vielen Fällen ein wichtiger Grund für die Anschaffung des Systems sein wird. Bestechende Grafik, ein vielgestaltiges Spielgeschehen und die bekannte Original-Arcade-„Musik" zeichnen dieses Geschicklichkeitsspiel aus.

VENTURE
Trolle, Monster und Skelette

Wie Robin Hood mit Pfeil und Bogen ausgestattet, zieht Winky, ein kleiner Bildschirm-Abenteurer, durch die Gegend. Letztere ist jedoch nicht ein großer Wald, sondern ein geheimnisvolles Schloß. Auch wird reichen Leute kein Geld abgenommen, sondern 36 verschiedene Räume werden nach Schätzen durchstöbert.



Zunächst befindet sich Winky in der ersten Halle. Vier Räume, genauer: geometrische Flächen, sind zu sehen, versehen mit Ein- und Ausgängen, um die herum einige Hallenmonster ihr Unwesen treiben. Wehe, man zieht den zunächst nur als Miniquadrat auszumachenden Helden in die unmittelbare Nähe eines solchen Monsters! Gelingt es Winky, durch eine Tür in das Innere eines Raumes zu schlüpfen, so wird sein wahres Gesicht erkennbar und das erste Abenteuer beginnt. Mit Pfeilen muß er sich z.B. den Attacken von Trollen erwehren und auf schnellstem Wege den in einer Ecke befindlichen Schatz an sich nehmen, bevor ein Hallenmonster seinerseits in diesem Raum nach dem Rechten sieht. Rasch durch einen Ausgang zurück in die Halle und hinein in ein anderes Zimmer. Sind alle vier Räume einer Halle erfolgreich nach Schätzen durchsucht, so führt Winky der Weg in die nächste Halle.

Die Aufgaben werden immer schwieriger, und es juckt den Spieler in den Videospiel-erprobten Fingern, zu erfahren, was sich in den übrigen Räumen so alles tut. Es tut sich vielerlei, stets mit anderer Musik begleitet: Mal warten Trolle auf Winky, dann sind es Skelette, Schlangen, Zyklopen, Drachen usw. Besonders gefährlich ist der Raum der sich bewegenden Wände. Schnell ist man eingeklemmt und hat eines seiner Videospiel-Leben ausgehaucht.

Venture ist ein phantasievolles Abenteuerspiel mit herausragender Faszination, ein „Ballerspiel" einmal ganz anders!

Lady Bug
Ein Käfer schlägt die Pampelmuse

Käme es zum direkten Vergleich zwischen ***Lady Bug***, dem flotten Käfer dieses neuen Systems, und „Pac-Man", dem derzeitigen ATARI-VCS-Aushängeschild, so würde ***Lady Bug*** wohl siegreich sein, ist der Käfer doch bei überlegter Steuerung trickreicher und verschlagener als die gelbe Pampelmuse. Ihm stehen aber auch Möglichkeiten offen, die ein variantenreicheres Austoben auf der Mattscheibe erleichtern.

Lady Bug irrt in einem Labyrinth umher, gejagt von Insekten, schnappt pausenlos kleine Sternchen auf, verschlingt Buchstaben und Gemüse und muß Totenkopf-Hindernisse umgehen. Die Gänge des Labyrinths sind nicht starr, sondern viele kleinere Abschnitte lassen sich wie Türen drehen. Schwups, ist der Weg für den Verfolger gesperrt, und das einzig und allein dadurch, daß Lady Bug gegen den betreffenden Abschnitt läuft!

Ständig läuft ein äußeres Zeitband; hat es einen Umlauf geschafft, wird ein weiteres Insekt freigesetzt, das sofort mit der Jagd auf den Käfer beginnt. Bei jeder neuen Runde tauchen einzelne Buchstaben in den Gängen auf. Nehmen sie bestimmte Farben an, so sollte ***Lady Bug*** einen Biß riskieren, um langsam, aber sicher das Wort EXTRA oder SPECIAL auf der Anzeige entstehen zu lassen. Zusatzpunkte und -Käfer wären die Belohnung. Genauso ratsam ist es, Herzen als



ALLES ODER NICHTS

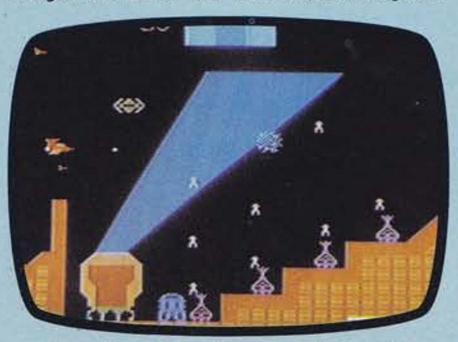
Vorspeise zu sich zu nehmen, um die folgenden Punkte zu verdoppeln, verdrei- oder gar verfünffachen.
Alles in allem: ***Lady Bug*** ist mehr als eine bloße „Pac-Man"-Imitation!

Mouse Trap
Mäuschen + Knochen = Hund

Das Märchen von der Feldmaus und der Hausmaus hat eine moderne, elektronische Variante erhalten: ***Mouse Trap***. Der Spieler kontrolliert eine Maus, die das zweifelhafte Vergnügen hat, nicht an Unterernährung sterben zu müssen, denn überall liegen kleine Käsehäppchen und andere Leckereien herum. Überall — das ist der Pferdefuß des Schlaraffenlandes! Die Maus ist nämlich in eine riesige Mausefalle geraten, eine völlig ungewöhnliche, in der Katzen nur darauf warten, ihrerseits zu einem Leckerbissen zu gelangen.
In den vielen verwinkelten Gängen ergeben sich für die Maus jedoch mehrere Möglichkeiten, längere Zeit im Spiel zu verweilen. So kann es, wenn es zu bedrohlich wird, in einem geheimen Tunnel verschwinden und an einer anderen Stelle wieder auftauchen. Oder es bittet den menschlichen Dirigenten, mittels Tastendruck eine der vielen farbigen Türen zu öffnen, um schneller oder sicherer voranzukommen. Vor allem aber kann es — es muß sich mithin um ein Märchen handeln! — Knochen sammeln und zu beliebigen Zeiten fressen. Blitzartig verwandelt es sich in einen bellenden Hund und jagt seinerseits die Katzen mit erheblichen Punktaussichten.
Mouse Trap ist die zweite CBS-COLECOVISION-Variante des „Pac-Man"-Themas, nicht ganz so pfiffig und spritzig wie ***Lady Bug***, aber originell genug.

COSMIC AVENGER
Jedem die Schlacht, die er verdient!

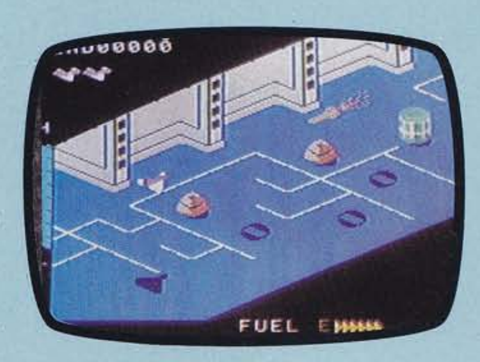
Man stelle sich ein vollkommen neues, zudem noch variantenreicheres Videospiel-System vor mit zusätzlichen, nicht in letzter Konsequenz voraussehbaren Spielmöglichkeiten, das auf Weltraum-Ballerspiele verzichtet! Offenbar unvorstellbar! Auch CBS-COLECOVISION tastet den Video-Weltraum nach feindlichen Objekten ab und sucht Anlässe für permanentes Feuern. Mit ***ZAXXON*** und ***Cosmic Avenger*** hat diese Suche, betrachtet man die allerersten Kassetten, gleich zweimal „Erfolg" gehabt.
Cosmic Avenger ist ein farbenprächtiges Spektakel, das Anhänger dieser Art von Spielen — das sei fairerweise nicht verschwiegen — begeistern kann. Die Grafik besticht, die Toneffekte entsprechen denen, die in Spielhallen Fans in Verzückung geraten lassen, und geballert wird nach allen Seiten, wenn man mit dem eigenen Raumfahrzeug gewagte Flugmanöver ausführt, um Ufos, Raketen, Panzer, U-Boote u.a. zu attackieren.
Man fliegt über Städte und durch Gewässer unterschiedlichster Grafik, und man ist zusätzlich ausgestattet mit einem Mini-Radarschirm, der allerdings so klein ist, daß man die darin sich bewegenden, noch winzigeren Objekte nicht sinnvoll einordnen kann.
Cosmic Avenger ist ein aus den Spielhallen bekanntes Actionspiel, das große Ähnlichkeit mit „Scramble" aufweist. Und wenn es als noch so spannungsgeladen empfunden wird: Ich kann mir nicht helfen, ich halte dieses Spiel für das phantasieloseste der ersten CBS-COLECOVISION-Spiele. Es ist gewiß stärker als viele Weltraumspiele



anderer Systeme, aber innerhalb dieses Systems wird es durch andere Kassetten übertroffen, bei denen man nicht das alte Lied anstimmen muß: „My baby, baby, baller-baller..."

ZAXXON
Der Roboter macht allem ein Ende

Immer wieder tauchen in jüngster Zeit Videospiele auf, die mit sogenannten 3D-Effekten ausgestattet sind. Am besten ist dies bislang, auch im Arcade-Bereich, bei ***ZAXXON*** gelungen. ***ZAXXON*** ist eine Weltraumschlacht, die sich wesentlich durch ihre Grafik von anderen Spielen dieser Gattung unterscheidet.
Asteroiden, ursprünglich durchaus friedfertiger Natur, stehen unter der Kontrolle eines Angst und Schrecken verbreitenden Roboters. Nun gibt es bekanntlich glücklicherweise den Videospieler, der mittels Steuerreglern ausschwärmt, feindliche Objekte auszuschalten. Wen wundert's, daß dies bei ***ZAXXON*** nicht anders ist!
Der Spieler steuert ein Flugzeug über die planetengroßen Asteroiden, knallt ab, was ihm im Weg steht, muß häufig Treibstoff nachtanken, um nicht abzustürzen, gerät in



Schlachten außerhalb der Asteroiden und muß sich schließlich mit dem fürchterlichen Roboter selbst auseinandersetzen. Anfänger werden Spiel um Spiel in ihm den ständigen Meister sehen, denn ihn zu besiegen, erfordert schnellste Reaktion und Aktion.
Man muß sein Flugzeug exakter als in anderen Spielen dirigieren, sonst kann es durchaus passieren, daß man gegen eine Mauer fliegt; selbst die Tanks und sonstigen Objekte auf der Oberfläche der Asteroiden muß man sich dreidimensional vorstellen. Ehe man sich's versieht, ist man zu niedrig geflogen oder hat den seitlichen Mindestabstand nicht beachtet. Ein seitlich angezeigter Höhenmesser und die Schattenbildung des eigenen Flugzeuges sind wichtige Anhaltspunkte.

CARNIVAL
Nostalgie auf dem Fernsehschirm

So, die Weltraumspiele haben wir, was die Erst-Kollektion bei COLECOVISION betrifft, hinter uns, und doch wird wieder geballert! Allerdings weder im All noch in einer kriegsähnlichen Szenerie, sondern auf einem altmodischen Schießstand, hier natürlich elektronisch aufgepäppelt.
In drei Reihen ziehen abzuschießende Symbole über den Bildschirm: Eulen, Hasen, Enten, Buchstaben und Ziffern. Trifft man Eulen und Hasen, so gibt es lediglich Punkte. Läßt man frühzeitig Enten verschwinden, so vermeidet man, daß sie in der untersten Reihe zu flattern beginnen und schließlich Teile der noch zur Verfügung stehenden Munition verschlingen (offenbar leiden sie unter Eisenmangel!). Trifft man die Buchstaben in der Reihefolge B-O-N-U-S, so erhält man Bonuspunkte. Mit einem Abschuß der Ziffern 5 oder 10 sichert man sich entsprechend zusätzliche Schüsse. Weiterhin ist ein sich veränderndes Plus-Minus-Ziel zu beachten, und 8 sogenannte Pfeifen drehen sich und warten auf Kugelkontakt. Gelingt es, sämtliche Symbole und die Pfeifen zu treffen, so wandert beim erstenmal ein Eisbär über den Schirm (später werden es bis zu drei Bären). Trifft man ihn, so dreht er sich

um und wird schneller. Etliche Zusatzpunkte sind auf diese Weise drin.
Carnival ist ein Jahrmarktspiel ohne kriegslüsterne Ambitionen. Selbst dem Eisbären sieht man an, daß es sich — dank Zielscheibe — nur um ein Objekt, nicht um etwas Lebendes handelt, trotz eines kurzen Aufbrummens. *Carnival* enthält die beste Video-„Musik", die bislang bei uns ein Videospiel präsentiert hat, mit herrlichen Klangfarben, die übrigens von den *Carnival*-Fassungen für ATARI oder MATTEL nicht annähernd erreicht werden. Und wer selbst diese Art von Musik nicht mehr hören kann, der schießt sie auf dem Bildschirm einfach weg!

SMURF
Ein schlumpfiges Spiel

Wer angesichts der einen oder anderen Cassette dieses Systems zu höchsten Lobeshymnen ansetzt, der sollte sich den Superla-



tiv für *Smurf* aufheben, die zweifellos „schönste" und kinderfreundlichste Videospiel-Cassette auf dem deutschen Markt, die zugleich Anreiz bieten sollte für weitere atmosphäreträchtige Spielideen via Mattscheibe.
Ein Schlumpf schlumpft durch das vielgestaltige Gelände (Wiesen und Felder, Wälder, Höhlen, Schloß), um sein Schlumpfinchen zu finden, das der böse Zauberer Gargamel entführt hat. Er muß über Zäune hüpfen, Hügel erklimmen, Vögeln ausweichen, indem er sich duckt, Fledermäuse und Spinnen ins Leere schicken — und, wenn er alles überstanden und sogar einen Totenschädel als letzte Stufe vor dem In-die-Arme-Schließen der Geretteten überwunden hat, so beginnt alles wieder von vorn, nur — für den Schlumpf — leider noch schwieriger.
Unser kleiner Held hat nicht beliebig lange Zeit, denn ein Energie-Level zwingt ihn zu konzentriertem Vorgehen. *Smurf* zeichnet sich durch reizende Melodien, verschiedene Landschaften und eine aggressionslose Spielhandlung aus. Vielleicht kann man davon sprechen, daß *Smurf* die erste wirkliche Kinder-Cassette ist. Wer jedoch z.B. auf der diesjährigen Spielwarenmesse Anfang Februar in Nürnberg gesehen hat, wie sich gerade die Erwachsenen um dieses Spiel „gerissen" haben, der kann eine eindeutige Alterszuordnung nicht vornehmen. Mit Spielen wie *Smurf* erreicht man ganz sicher neue Videospieler-Gruppen, und Kritikern von Bildschirmspielen wird es schwerer fallen, Argumente für ihre Ablehung zu finden.

TURBO
Das erste Spiel, bei dem auch der Fuß „mitdenkt"!

Um *Turbo* spielen zu können, das im Augenblick beste Autorennspiel im Videobereich (sieht man von der Arcade-Fassung „Pole Position" ab, die eine weitere Steigerung bringt), muß man ein wenig tiefer in die Tasche greifen, denn man benötigt ein spezielles Modul. Es ist ausgestattet mit einem Lenkrad, das zwar nicht feinstmöglich reagiert, aber deutliche Vorzüge gegenüber der Joystick-Steuerung aufweist, sowie mit einem Gaspedal, ähnlich dem einer Nähmaschine mit dem Fuß zu bedienen. Einer der beiden Handregler dient zusätzlich als Gangschaltung (zwei Gänge).
Das eigene Fahrzeug wird leider nur seitlich bewegt und muß entgegenkommenden Fahrzeugen ausweichen. Diese rasen auf Autobahnen, Land- und Hauptverkehrsstrasse geisterfahrerhaft auf das eigene Fahrzeug zu, ohne sich an simpelste Verkehsregeln zu halten. Es geht um kaum einsehbare Kurven, über Brücken, durch Tunnel, man muß Ölflecken ausweichen und Krankenwagen vorbeilassen und auf vereisten Pisten besonders vorsichtig manövrieren.
Um im Rennen bleiben zu können, muß man innerhalb von 99 Sekunden mindestens 30 Fahrzeuge passieren. Schafft man dies, so erhält man erneut 99 Sekunden gutgeschrieben, aber das Rennen wird komplizierter, und man darf sich kaum Unfälle leisten.
Das Spiel ist hinsichtlich der Grafiken, die sehr vielgestaltig sind, eindrucksvoll wenn auch etwas „wild"! Eine Zumutung jedoch ist das stets gleichbleibende monotone, „nervige" Geräusch, das man nach wenigen Sekunden bereits mit Hilfe des fernseheigenen Lautstärkereglers abschalten bzw. erheblich im Volumen reduzieren wird.

DONKEY KONG (ATARI VCS)
Ein Affe mit Spitznamen „Ecki"!

Wer ein anderes System besitzt als CBS-COLECOVISION, für den ist jedes Lob über die Original-Kassetten nur am Rande interessant. Das gilt insbesondere für *Donkey Kong*, ein Spiel, das auch einen großen Teil der ATARI VCS-Besitzer aufmerksam werden läßt. Bevor das Orginalspiel ausgeliefert wird, ist die COLECO-Fassung für ATARI bereits ein beachtlicher Erfolg.
Wer jedoch „seinen" Affen aus der Spielhalle kennt und meint, es nun auch privat mit ihm zu tun haben zu können, der wird herb enttäuscht. Ein eckiges Etwas steht ziemlich teilnahmslos am oberen Bildschirmrand und hüpft offenbar verlegen von einem Bein auf das anderen. Er scheint sich ein wenig zu schämen dafür, daß man ihn mit dem berühmten Namen bedacht hat. Auch der Hinweis auf NINTENDO, die japanische Herstellerfirma von *Donkey Kong* täuscht nicht darüber hinweg, daß der Spielablauf eher die Variante einer *Donkey Kong*-Variation zu sein scheint.
Mit dem Spielhallen- oder CBS-COLECOVISION-Hit hat das beinahe nichts mehr zu tun. Eleganz wird durch Starrheit ersetzt, Dynamik durch Stumpfsinn.
Wer nicht allzu anspruchsvoll ist, der wird natürlich auch mit dieser *Donkey Kong*-Fassung eher zufriedengestellt als mit so manch stupidem Weltraum-Geballer. Aber ein mir bis vor kurzem noch unbekannter



Videospieler im Teenager-Alter ist zu verstehen, der nach kürzester Zeit seine gekaufte *Donkey Kong*-ATARI-Kassette bei einem Freund gegen eine andere Kassette vertauschte...

DONKEY KONG
(MATTEL INTELLIVISION)
Hat's Mario mit den Bronchien?

Diese *Donkey Kong*-Fassung ist erstaunlicherweise nicht besser als die für ATARI, so daß man den Verdacht haben muß, die COLECO-Leute untertreiben ihre Möglichkeiten bewußt, um den — zweifellos nicht nur auf *Donkey Kong* bezogen, vorhandenen — Vorteil ihres eigenen Systems nach Kräften herauszustellen. Man hat es wie bei der ATARI-Version mit nur zwei Gerüsten zu tun, die jedoch ein klein wenig besser an die Arcade-Grafik herankommen.
Wieder enttäuscht die zweite Grafik, die auch farblich nicht voll befriedigt. Entscheidendes Manko dieser Fassung ist die feh-



lende Geschwindigkeit. Mario scheint es mit den Bronchien zu haben, denn so sehr man sich auch bemüht, ihn zu etwas mehr Tempo zu bewegen, so mühsam ist jede Bewegung. Hätte die Reglereinheit einen Joystick, so wäre vermutlich nach kurzer Zeit abgebrochen.

CARNIVAL (ATARI VCS)
Sag mir, wo der Eisbär ist!



Wer *Carnival* auf der ATARI-Konsole vergleicht mit dem gleichnamigen Spiel für CBS-COLECO-VISION, der meint, es mit zwei verschiedenen Spielen zu tun zu haben. Zunächst einmal fehlt die hervorragende Musik; man kann sie nicht nur wegschießen, nein, sie ist gar nicht erst vorhanden.

Zum zweiten gibt es nicht die Möglichkeit, durch das Treffen der B-O-N-U-S-Symbole zu Bonuspunkten zu kommen. Man kann auch nicht 5 oder 10 Zusatzschüssen erbeu-

Die Testergebnisse auf einen Blick

DONKEY KONG (CBS-COLECOVISION)

Grafik	**1**	2	3	4	5	6
Sound	1	**2**	3	4	5	6
Action	1	**2**	3	4	5	6
Spielwitz	**1**	2	3	4	5	6
Urteil:	**1**	2	3	4	5	6

VENTURE (CBS-COLECOVISION)

Grafik	**1**	2	3	4	5	6
Sound	**1**	2	3	4	5	6
Action	**1**	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	**2**	3	4	5	6
Urteil:	**1**	2	3	4	5	6

LADY BUG (CBS-COLECOVISION)

Grafik	1	**2**	3	4	5	6
Sound	1	2	**3**	4	5	6
Action	**1**	2	3	4	5	6
Spielwitz	**1**	2	3	4	5	6
Urteil:	**1**	2	3	4	5	6

MOUSE TRAP (CBS-COLECOVISION)

Grafik	1	**2**	3	4	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	**2**	3	4	5	6
Spielwitz	1	**2**	3	4	5	6
Urteil:	1	**2**	3	4	5	6

COSMIC AVENGER (CBS-COLECOVISION)

Grafik	**1**	2	3	4	5	6
Sound	1	**2**	3	4	5	6
Action	1	**2**	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	**4**	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

ZAXXON (CBS-COLECOVISION)

Grafik	**1**	2	3	4	5	6
Sound	1	**2**	3	4	5	6
Action	1	**2**	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	**2**	3	4	5	6

CARNIVAL (CBS-COLECOVISION)

Grafik	**1**	2	3	4	5	6
Sound	**1**	2	3	4	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	**1**	2	3	4	5	6
Urteil:	**1**	2	3	4	5	6

SMURF (CBS-COLECOVISION)

Grafik	**1**	2	3	4	5	6
Sound	**1**	2	3	4	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	**1**	2	3	4	5	6
Urteil:	**1**	2	3	4	5	6

TURBO (CBS-COLECOVISION)

Grafik	1	**2**	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	**6**
Action	1	**2**	3	4	5	6
Spielwitz	1	**2**	3	4	5	6
Urteil:	1	**2**	3	4	5	6

DONKEY KONG (ATARI)

Grafik	1	2	**3**	4	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	3	**4**	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

DONKEY KONG (MATTEL)

Grafik	1	2	**3**	4	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	3	**4**	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

CARNIVAL (ATARI)

Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	3	**4**	5	6
Spielwitz	1	2	3	**4**	5	6
Urteil:	1	2	3	**4**	5	6

GORF (ATARI)

Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	**4**	5	6
Urteil:	1	2	3	**4**	5	6

WIZARD OF WOR (ATARI)

Grafik	1	2	**3**	4	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

CARNIVAL (MATTEL)

Grafik	1	2	**3**	4	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	1	**2**	3	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6



ten, sondern 8 Enten, die die unterste Reihe erreicht haben, flattern erst im allerletzten Augenblick in Richtung Munition; zuvor segeln sie starr abwärts.
Viel bedauerlicher: Der komplette zweite Teil fehlt! Hat man alle Symbole des Schießstandes abgeräumt, so präsentiert sich anschließend ein zweiter Schießstand, nicht aber der erste Eisbär, den man (bei CBS-COLECOVISION und auch bei MATTEL, siehe im Anschluß an diese Besprechung) treffen muß, um weitere Punkte zu erzielen. Da dies alles fehlt oder negativ verändert worden ist, ist dem Spiel der wesentliche Reiz genommen. Was übrigbleibt, ist ein 08/15-Spiel, mehr nicht.

CARNIVAL
(MATTEL INTELLIVISION)
Null Nostalgie

Man darf nicht allzu sehr verwöhnt werden durch ungewöhnliche Effekte der originalen CBS-COLECOVISION-Programme, um überhaupt noch einigermaßen objektiv — sofern das insbesondere im Videospielbereich überhaupt möglich ist — zu urteilen! Die MATTEL-Fassung von *Carnival* liegt zwischen der CBS- und der ATARI-Version. Wieder geht es darum, sich bewegende Symbole in einem elektronischen Schießstand zu treffen. Bonuspunkte durch das Abschießen der Buchstaben B-O-N-U-S in genau dieser Reihenfolge sind möglich, und im Grunde hat man es mit der originalen Ausführung zu tun. Auch der Eisbär vergißt nicht, nach dem kompletten Abräumen der Symbole zu erscheinen, um nach jedem Treffer eine Wendung zu machen und schneller zu werden.
Allerdings fehlt der letzte grafische Pfiff, und es fehlt die exakte Bedienung durch die Handregler. Die Musik, die das Original so auszeichnet, erklingt zwar, und sie kann auch, wenn man will, durch das Treffen eines speziellen Symbols zum Schweigen verdammt werden, aber sie „nervt". Von Nostalgie kann man leider nicht annähernd sprechen. Doch spaßig ist diese Cassette für Besitzer dieses Systems allemal!

GORF (ATARI VCS)
Eine Kreuzung aus mehreren Weltraumspielen

Weshalb läßt man nicht endlich einmal die Finger weg von den stumpfsinnigen Weltraum-Versionen, von denen es bereits jetzt viel zu viele ähnliche gibt? Warum konzentriert man sich nicht auf zumindest genauso spannende und die Reaktion herausfordernde Spiele mit komplexerer, lustigerer Handlung?
Gorf ist offenbar eine Kreuzung aus *Space Invaders* und *Galaxian* (beide ATARI). Zuerst bewegen sich die bekannten stupiden bunten Männchen von Nirgendwo (dem Planeten der Programmierer!) von links nach rechts und wieder zurück, rutschen dabei immer ein wenig weiter nach unten und müssen mit der Kanone abgeknallt werden. So weit, so gut, und für versierte Spieler no problem! Dann folgen drei Variationen: Flattermänner greifen an, Symbole bewegen sich im Kreis, und ein großes Raumschiff muß in einem bestimmten Punkt getroffen und zur Explosion gebracht werden, bevor es wieder — verschärft — von vorn beginnt.
In Anbetracht der Fülle teurer Kassetten für dieses Videospiel-System sollte man sich überlegen, ob in dem Preis nicht auch etwas Originalität enthalten sein sollte, die länger andauernden Spielspaß erwarten läßt.

WIZARD OF WOR (ATARI VCS)
Ja, wer kommt denn da?

Wizard Of Wor ist sicher die beste der vier ersten COLECO-Cassetten für ATARI VCS, obgleich die Spielidee alles andere als neu ist. In *Pac-Man*-Manier zieht man mit seinem Männchen-Symbol durch ein Labyrinth.
Es flimmert und flackert an verschiedenen Stellen, aber es handelt sich nicht um Gespenster, sondern um wild um sich schiessende monströse Gesellen. Sie ballern allerdings nur dann, wenn sie eine Chance wittern, treffen zu können. Auf der anderen Seite sollte man selbst versuchen zu treffen und die Monster zu eliminieren. Ein kleiner



Radarschirm am unteren Bildschirmrand erleichtert dieses Vorhaben, vor allem dann, wenn in bestimmten Abständen ein besonders gefährliches Wesen auftaucht. Es ist nur für kurze Zeit sichtbar, zieht dann weiter und taucht wieder auf. Auf dem kleinen Radarschirm ist der Weg jedoch zu verfolgen, so daß man mit ein wenig Übung erfolgreich auf der Spur bleiben kann. Natürlich wird's dann immer schwieriger, aber auch reizvoller, u.a. mit veränderten Labyrinthen. *Wizard Of Wor* — ein verändertes Ballerspiel, das sich hinter anderen dieses Typs nicht zu verstecken braucht.

TeleMail

Der TeleShop von TeleMatch

Hallo Freunde des elektronischen Spielvergnügens. Jetzt heißt es wieder zugreifen! Denn TeleMail, der TeleShop von TeleMatch, bietet alles, was das Spielerherz erfreut:
Flipper und Flipperscheiben, Videoautomaten, Geldspielgeräte, Aktionsfiguren und Bausätze aus dem 3. „Star Wars"-Film (Die Rückkehr der Jedi-Ritter). Aber sehen Sie selbst, was Sie jetzt per Post bekommen können.

Bausätze und Modelle aus Star Wars 3

AT-AT
Kampfmaschine (45x55 cm!) mit 2 ausfahrbaren Laserkanonen, Leuchtstrahlen und Kampfgeräuschen, beweglichen Gliedern und Raum für 12 Mann Besatzung. Ohne Figuren und Batterie DM 199,90 (zzgl. Versandpauschale DM 5,-)



MILLENIUM FALCON
Detailgetreu, wie im Original, mit Kampfgeräusch, schwenkbarem Radarschirm, voller Features und Überraschungen. Ohne Figuren und Batterien DM 139,90 (zzgl. Versandpauschale DM 5,-)



Als Zeitvertreib und Spardose gleich gut geeignet.

Geldspielgeräte

(ca.-Maße: H 85, B 60, T 30 cm)
Rotamint, Rotomat, Merkur, Hellomat, Mulitmat:
alle Geräte DM 286,-

Flipperscheiben

Als Sammelobjekt begehrt und nur noch schwer zu beschaffen



Black Hole	DM 255,-
Buck Rogers	DM 260,-
Caveman	DM 250,-
Centaur	DM 250,-
Charlies Angels	DM 270,-
Circus	DM 270,-
Cleopatra	DM 260,-
Close Encounters	DM 250,-
Count Down	DM 260,-
Counter Force	DM 250,-
Devil's Dare	DM 260,-
Dolly Parton	DM 270,-
Dragon	DM 255,-
Eclipse	DM 255,-
Force II	DM 250,-
Future Spa	DM 250,-
Ground Shaker	DM 250,-
Haunted House	DM 270,-
Hot Doggin'	DM 260,-
Hulk	DM 250,-
James Bond	DM 270,-
Jeannie	DM 230,-
Joker Poker	DM 230,-
Lost World	DM 260,-
Mars	DM 260,-
Mata Hari	DM 265,-
Mystic	DM 250,-
Panthera	DM 255,-
Paragon	DM 260,-
Pinnball Pool	DM 230,-
Pink Panther	DM 240,-
Punk	DM 265,-
Q-bert's Quast	DM 240,-
Rocky	DM 260,-
Roller Disco	DM 255,-
Sinbad	DM 230,-
Skate Ball	DM 240,-
Solar Ride	DM 230,-
Spectrum	DM 240,-
Spider Man	DM 270,-
Spirit	DM 250,-
Striker	DM 245,-
Star Race	DM 250,-
Super Orbit	DM 260,-
Time Line	DM 230,-
Torch	DM 240,-
Totem	DM 230,-
Voltan	DM 250,-
Vulcano	DM 240,-
Wiking	DM 245,-

*Alle Preise verstehen sich inklusive 14 % Mehrwertsteuer. Sofern nötig, sind die Geräte verpackt. Der Aufbau von Flippern (Beine, Aufsatz) ist selbst vorzunehmen. Bei Problemen bitte TeleMatch wegen Adresse eines Service-Unternehmens kontakten.
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Bei Nicht-Belieferung wird Scheck zurückgesendet.



Spielen wie in der Spielhalle - mit Original Videoautomaten

Videoautomaten

(ca. Maße: H 175, B 65, T 70 cm)
g=gebraucht/werkstattüberholt; n=neuwertig

Warlords	DM 890,-* (g)
Star Castle	DM 890,- (g)
Slither	DM 1.440,- (g)
Tempest	DM 1.440,- (g)
	DM 2.980,- (n)
Asteroids	DM 1.440,- (g)
Challenger	DM 1.440,- (g)
Armour Attack	DM 1.440,- (g)
Qix	DM 2.490,- (n)
Space Duell	DM 3.740,- (n)
Gravitar	DM 5.380,- (n)

Flipper

(ca. Maße: Spielfläche B 80, T 130 cm, Höhe bis Spielfläche 80 cm, Gesamthöhe 180 cm)

Flipperspaß in den eigenen vier Wänden



Supersonic	DM 745,- (g)
6 Billion Dollar Man	DM 765,- (g)
Star Trek	DM 765,- (g)
Viking	DM 785,- (g)
Hot Doggin'	DM 785,- (g)
Paragon	DM 785,- (g)
Meteor	DM 870,- (g)
Countdown	DM 870,- (g)
Ground Shaker	DM 885,- (g)
Gorga	DM 930,- (g)
Disco Fever	DM 930,- (g)
Rolling Stones	DM 970,- (g)
Kiss	DM 995,- (g)
Dolly	DM 1.400,- (g)
Circus	DM 1.250,- (g)
Silverball Mania	DM 1.980,- (g)

Coupon

Hiermit bestelle ich aus Ihrer TeleMail-Anzeige in TeleMatch 5/83 folgende Artikel:

- ______________ zum Preise von DM ______
______________ zum Preise von DM ______
______________ zum Preise von DM ______

Die Lieferung erfolgt gegen beigefügten Verrechnungs-Scheck, schnellstmöglich (1–3 Wochen).

Die Transportkosten übernehme ich gesondert.

Name ______________

Straße ______________

Stadt (   ) ______________

Datum/Unterschrift ______________

SPASS UND SPIEL FREI HAUS

Die Cassetten von DYNAMICS und BOMB testeten wir unabhängig voneinander. Die Übereinstimmung im Ergebnis verblüffte uns. Und siehe da: Es handelt sich um dieselben Spiele

GEMISCHTES DO

GREAT ESCAPE
Ein Meteoritenschauer, daß es einen schauert

Mal angenommen, wirklich nur mal angenommen, wir kurvten guten Muts durchs All in der Nähe eines Planeten, und plötzlich regnete es Meteoriten. Woran würden wir da denken? Richtig, ans Abhauen. Und das heißt ja *Great Escape* auf gut Deutsch.
Auf Video-Englisch — und darin kennen wir uns ja mittlerweile aus — heißt das nichts weiter als ***Asteroids***. Dieses Spiel eben kommt hier in Neuauflage oder als Abklatsch (wie immer man's nennen will), wobei der Bildschirm um den inzwischen weit verbreiteten, ergänzenden Radarschirm bereichert wurde. Wie gehabt tauchen neben den Meteoriten (Asteroiden) die unentbehrlichen Außerirdischen auf, und es darf ge„bomb"t werden. Das isses!

Z-TACK
Schöne Grüße aus Atlantis

Nun sage keiner, den Programmierern in (Fern-)Ost und West fiele beim Programmieren bzw. Programm-Kopieren nichts Neues ein! Ganz im Gegenteil: Je neuer eine Cassette, desto aktueller die Kopie. So auch ***Z-Attack***. Man muß zugestehen, daß die hinreißenden Farben, mit denen die IMAGIC-Leute uns bei allen Systemvarianten ihrer ***Atlantis***-Cassette verwöhnt haben, in diesem Fall nicht erreicht wurden. Farblich haben wir's eher mit dem Gegenteil zu tun. Im Prinzip ist das ganze Spiel nichts anderes, als eine Umkehrung des gerade zitierten. Was heißt: Lediglich die Rollen wurden vertauscht.
Bei ***Atlantis*** mußte man die Stadt verteidigen. Bei ***Z-Tack*** wird eine Stadt angegriffen. Was da die sich regenerierenden Abwehrwaffen, sind hier Kugeln, die nach Ereichen eines gewissen Punktestands entstehen und dann zu sogenannten „Jets" werden.
Ich gestehe gerne ein, daß es einige Unterschiede (von Verbesserungen kann nicht die Rede sein) gibt. Doch wieder mal stellt man sich die Frage: Warum werden neuerdings überwiegend Varianten von Varianten von Varianten gebracht? - Was bleibt, ist ein relativ preiswertes Ballerspiel.

ASSAULT
Mensch, woher kenn' ich das bloß?

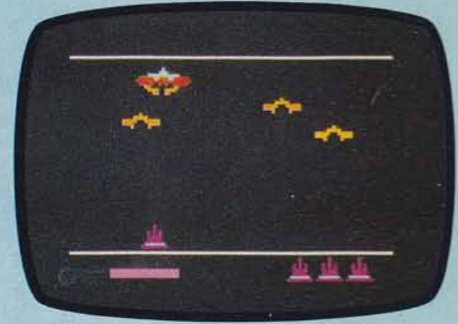
Zufall kann man's wohl wirklich nicht nennen, wenn auf dem Bildschirm ständig Bekanntes auftaucht, und das bei sämtlichen Cassetten eines „neuen" Anbieters. Anders gesagt: Man merkt die Absicht und man ist verstimmt. So auch bei ***Assault***. Niedriger Preis her oder hin — und obwohl die Grafik bestechend ist und das Tempo stimmt: Es ist einfach ärgerlich! Nach ***Phoenix*** und ***Demon Attack*** nun also dies. Wozu, zum Kuckuck? Weil die unentbehrlichen Außerirdischen was fallen lassen, das einen von links und rechts attackiert? Oder weil kein Schutzschirm da ist?
Geschossen wird bei ***Assault*** durch Vorwärtsbewegung des Joystick. Lediglich zur Abwehr der seitlichen Angreifer wird der Action-Knopf betätigt. Ansonsten läuft das Spiel in gehabter Manier — wie bei den Vorbildern. Freude kann da nicht aufkommen.



GREAT ESCAPE



Z-TACK/LASER-LOOP



ASSAULT/ORBIT BASE

BREAK DOWN
Reaktion ist alles!

Schaltet man das Gerät ein, so vermutet man, es mit einem Cassettenspiel der ersten Generation zu tun zu haben. Abstraktion beherrscht das Geschehen, und müßte man auf die Anleitung verzichten, so wüßte man nicht, was eigentlich warum geschieht. Mittelpunkt der Bildschirm-Grafik sind Rechtecke, simple Rechtecke: ein kleines in der Mitte, darum ein etwas größeres, darum ein wieder größeres usw. In den Bahnen zwischen den Rechtecken läßt sich ein kleines Quadrat dirigieren. Im Laufe des Spiels kommen andere Symbole auf das Rechteck-Sammelsurium zu, deren Auftreffen man dadurch verhindern soll, daß man das kleine Quadrat in die jeweilige Richtung „feuern" läßt.
Alles ist möglich; bevor man jedoch zu intensiv überlegt, was sich der Programmierer wohl gedacht haben könnte, sollte man mit Hilfe einfachster Wahrscheinlichkeitstheorien den Weltraum ins Spiel bringen. Und genauso ist es! ***Break down*** ist ein Weltraumspiel. In einem durch Laser-Schutzschilde geschützten Space-Zentrum wacht ein Patroullien-Pilot darüber, daß nicht zu viele Meteoriten einschlagen, sonst verschwindet jeweils das äußerste Schutzschild, und das Zentrum wird kleiner. Je kleiner, desto aussichtsloser wird die Verteidigung, denn der Pilot muß rechtzeitig zur Stelle sein, aber desto kürzer sind auch seine Wege. Dennoch ist irgendwann Schluß, und nach mehrmaligem Spielen fragt man sich, ob man es nun endlich gut sein lassen soll. Atmosphäre im übertragenen Sinne ist bei ***Break-Down*** ein Fremdwort. Anhänger reiner Reaktionsspiele allerdings lassen sich vielleicht durch die „coole" Grafik nicht abschrecken.

JUMPING JACK
Schöner Spaß für Kinder

Kinder haben bei Videospielen zumeist nichts zu lachen. Ständig wird geschossen, zerstört, vernichtet. ***Jumping Jack*** ist — wie ***Smurf*** (Die Schlümpfe) von CBS-COLECOVISION — die erste Kinder-Videospiel-Cassette auf dem deutschen Markt.
Eine lustige Melodie durchzieht den gesamten Spielablauf. Ein kleiner Zwerg ist auf dem Weg nach Hause. Mehrere wechselnde Bildschirm-Grafiken, die untereinander verschiedentlich variiert werden, reihen sich aneinander. Der Zwerg muß unentwegt laufen und springen, über Blumen, Kannen und andere, z.T. auf ihn zukommende Hindernisse. Auf rechtzeitiges, aber nicht zu frühes Springen kommt es an, denn Vögel, Fledermäuse und anderes fliegendes Getier sucht den Kontakt, der für unseren Zwerg gleichbedeutend mit dem Verlust eines Videospiel-Lebens wäre. Brücken öffnen und schließen sich — der wohl schwerste, aber auch interessanteste Teil des Spiels. Schließlich marschiert der Zwerg in sein Haus, ruht sich — bei einer anderen Melodie — für kurze Zeit aus, und dann zieht es ihn wieder in die Welt.
Das Punktsystem ist nicht völlig durchschaubar. So kann man, wenn man schnellstmöglich Fehler zu begehen sucht (Vogel-Attacke, Sprung gegen ein Hindernis oder ins Wasser), bis zu 6.780 Punkte erreichen — für im Grunde nicht die geringste Leistung, während sich ein anderer Spieler abmüht, zwar auch etwas mehr Punkte erhält, aber im Verhältnis zu wenig. Wie dem auch sei:

OPPEL TeleMatch TEST

Die Testergebnisse auf einen Blick:

GREAT ESCAPE

Grafik	1	2	**(3)**	4	5	6
Sound	1	2	3	**(4)**	5	6
Action	1	**(2)**	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	**(3)**	4	5	6
Urteil:	1	2	**(3)**	4	5	6

Z-TACK/LASER-LOOP

Grafik	1	2	**(3)**	4	5	6
Sound	1	2	3	**(4)**	5	6
Action	1	**(2)**	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	**(3)**	4	5	6
Urteil:	1	2	**(3)**	4	5	6

ASSAULT/ORBIT-BASE

Grafik	1	**(2)**	3	4	5	6
Sound	1	2	3	**(4)**	5	6
Action	1	**(2)**	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	**(4)**	5	6
Urteil:	1	2	**(3)**	4	5	6

BREAK-DOWN

Grafik	1	2	3	4	**(5)**	6
Sound	1	2	3	**(4)**	5	6
Action	1	2	3	**(4)**	5	6
Spielwitz	1	2	3	**(4)**	5	6
Urteil:	1	2	3	**(4)**	5	6

JUMPING JACK

Grafik	1	2	**(3)**	4	5	6
Sound	1	**(2)**	3	4	5	6
Action	1	2	3	**(4)**	5	6
Spielwitz	1	**(2)**	3	4	5	6
Urteil:	1	**(2)**	3	4	5	6

Entscheidend ist wohl die Anzahl der Durchgänge, die am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Jumping Jack zeichnet sich durch eine bunte, zwar abstrakte, aber vielseitige Grafik aus mit mehreren sich gleichzeitig auf dem Bildschirm bewegenden Objekten, selbst innerhalb der für den Spielablauf bedeutungslosen Hintergrund-Kulisse. Die recht gute Bewertung für dieses Spiel, das natürlich von ***Smurf*** wesentlich übertroffen wird (einem Spiel, das dem ATARI VCS-Besitzer jedoch nicht zur Verfügung steht, somit nur am Rande für ihn interessant ist), sollte den Leuten bei DYNAMICS aufzeigen, daß der Phantasiereichtum allgemein im Video-Weltall sehr geschwunden ist. *Jumping Jack* weist den richtigen Weg.



GOLIATH: EINFACH BILLIG!

Von HELGE ANDERSEN

Es war zu erwarten, daß inmitten der ständig zunehmenden Flut neuer Videospiele, insbesondere für das ATARI-System, plötzlich Cassetten auftauchen würden, die sich an Leute mit weniger gefülltem Geldbeutel wenden. Zu ihnen zählen die GOLIATH-Cassetten. Steht der niedrigere Preis in ähnlichem Verhältnis zum Spielwert oder was sollte man Videospielern empfehlen?

SPACE ROBOT
Eulen fallen vom Himmel

„Die Erde ist Ziel erbarmungsloser Angriffe aus dem All... Also, wer wagt es, die letzte Station auf Erden zu verteidigen?"
Mit markigen Worten macht der Schachteltext aufmerksam auf ein Spiel, das wie eine schlechte Kopie des ATARI-Erfolges ***Missile Command*** (Städteverteidigung) anmutet, nein, genauer: das eine ist.
Wie bei den übrigen sieben GOLIATH-Cassetten, lag diesem Spiel keine ausführliche Spielanleitung bei, so daß man unvoreingenommen das betrachten und deuten kann, was der Bildschirm zeigt, unbeeinflußt durch phantasiereiche Erläuterungen. So kann man bei ***Space Robot*** zwar vermuten, daß es Roboter sind, die vom Himmel fallen, aber sie sehen fast wie Eulen aus. Sie flattern nicht, sondern nähern sich senkrecht dem „Erdboden"; Kreuze und andere abstrakte Symbole künden sich geräuschvoll an und weisen ein erhöhtes Tempo auf. Unterhalb der Städte, Stationen oder was auch immer gehen zwei sogenannte Energiezeiger, Balken für schlichte Gemüter, immer dann weiter aufeinander zu, wenn es einer Eule, einem Roboter (Verzeihung!), oder einem Symbol gelungen ist, auf den Boden aufzuschlagen, es sei denn, die Roboter oder Symbole sind rechtzeitig ins Visier genommen und abgeschossen worden. Selbst Anfänger haben nur geringe Schwierigkeiten, recht lange im Spiel zu bleiben. Ein bißchen wenig für nicht so viel Geld!

SPIDER KONG
Der nächste Kong läßt bitten

Was soll man über diese Cassette Ausführliches berichten? Wieder einmal hat jemand — diesmal beheimatet oder beschäftigt in Taiwan — sich der berühmten Kong-Story bemächtigt und überlegt: Wie lassen sich die bisherigen Variationen auf dem dürftigen Niveau halten, und wie vor allem kann man Videobegeisterte dazu bringen, zu glauben, der ***Spider*** sei mindetens so gut wie der ***Donkey?*** Nun, ***Spider Kong*** ist eine der besten der ersten acht GOLIATH-Cassetten, aber das wohl auch nur deshalb, weil andere Variationen des ***Donkey Kong***-Themas kaum besser, zumeist teurer sind. An Abstraktionen gewöhnt, erblickt das Auge ein spinnenartiges Etwas, das mit ***Spider*** durchaus etwas, mit ***Kong*** jedoch nur wenig gemein hat. Liest man den Schachtel-„Anmacher", so fallen Felsbrokken und Dollarstücke hinunter. Selbst bei gründlichem Hinsehen überwiegt das flakernde Geflimmer. Was folgt, ist klar: Das zu dirigierende Männchen muß laufen, klettern, springen und gelangt von einem sogenannten Gebäude auf ein neues. Was für eine originelle Idee für die soundsovielte Variation...

OPEN SESAME
Murmel, murmel, murmel...

Es wird nicht alles ***Kong*** genannt, was nach ***Kong*** aussieht! ***Open Sesame*** erinnert jedoch sehr an die berühmte Vorlage, nicht was die Qualität der Grafik betrifft, sondern was den Spielablauf anbelangt.
Wieder ist ein Männchen unterwegs, wieder muß es wie auf Gerüsten stufenweise nach oben klettern, (eine wohl unbewußte Variante des zweiten Original-***Donkey Kong***-Displays), wieder muß es Hindernissen ausweichen, und wieder geht alles von vorn los, wenn man ganz oben angekommen ist.
Allerdings helfen bereits wenige Worte der Erläuterung, alles mit den richtigen, hier den GOLIATH-Augen, zu sehen: Natürlich handelt es sich um kein Gerüst, sondern um ein Gebirge.
Man schaut zweimal, mehrere Male hin und läßt es gut sein; vielleicht ist der Geographieunterricht doch schon zu lange her. Auch muß man Seile emporklettern (dabei aber auch alle benutzen, um zum Teilziel zu gelangen!), Wächtern ausweichen und kann einen magischen Ball fangen, um einen Wächter durch Berührung unschädlich zu machen. Ist man dann oben, so hat man wohl einen Schatz oder einen Teil desselben gefunden. Eine Stimme murmelt etwas völlig Unverständliches (wer versteht schon, was in Taiwan gesprochen wird? Oder sollte das Englisch gewesen sein?), und weiter geht's. Oder auch nicht, wenn der Spieler nicht mehr mitspielt.

SPACE TUNNEL
Das schwarze Loch

Auch ***Space Tunnel*** ist von der Grundkonzeption her kein neuartiges Videospiel. Natürlich wird wieder geballert, und zwar pausenlos. Natürlich spielt sich alles im Weltall ab, und die sich bewegenden Objekte sind natürlich durch und durch feindlich. Mit seinem Raumschiff durchfliegt man ein Schwarzes Loch, einen Tunnel in dem die „Feinde" nichts anderes im Sinn haben als ebenfalls ständig zu feuern.
Die Geschosse werden von den Wänden reflektiert, so daß man mit Bedacht manövrieren muß, um nicht getroffen zu werden. Freunde derartiger Ballerspiele bekommen mit ***Space Tunnel*** eine preiswerte Alternative zu anderen, schon bestehenden Spielen, welche auch nicht pfiffiger sind. Hier muß man überlegen, ob man seitlich oder in Vorwärts- bzw. Rückwärtsrichtung fliegt und gleichzeitig schießt. Die Symbole ändern sich häufig, die Attacken nehmen an Intensität zu. Irgendwie scheint ATARIs ***Vanguard*** Pate gestanden zu haben...

SEA MONSTER
Nicht mal im Wasser geht es friedlich zu!

Der Spieler unternimmt eine Videotauchfahrt mit einem U-Boot. Aus dem Vorhaben der Unterwasserwelt lediglich zu fotografieren und sich an Korallen zu erfreuen, wird nichts, denn Riesenkraken und andere Seeungeheuer machen auch gerade einen Sonntagsausflug; bewaffnet, versteht sich. Und wie der Zufall so spielt, ist selbstverständlich auch das U-Boot mit allem ausgestattet, was einem nichts Böses ahnenden Mitmenschen auch das Wasser vergraulen könnte: mit Torpedos.
Eine fürchterliche Schlacht ist die Folge, bei der das U-Boot auf der einen, die Monster auf der anderen Seite dem jeweils anderen den Garaus zu bereiten versuchen. Gebal-


DER UNIMEX SUPERCHARGER SR 3000.
GEBALLTE SPIELKRAFT FÜR DEN ATARI VCS 2600.
Spielen auf dem Atari wie in der Spielhalle? Kein Problem. Mit dem Unimex Supercharger SR 3000. Er wird einfach wie eine Cassette in die Konsole eingeschoben, mit einem normalen Cassettenrecorder verbunden und ... die Speicherkapazität ist um das 50fache vergrößert. Und das heißt
● höhere Grafikauflösung
● schnellere Action
● komplexere Spiele
● Supergrafik
● Supersound
Gleich ein ganzes Dutzend Cassetten bringen eine neue Dimension ins Spiel, mit dem Unimex Supercharger SR 3000.
PLAYER 1 SCORE 1200
4510
SHIELDS DESTROYED
Supercharger
STARPATH
COUPON
Unimex - Super - Show
Hiermit bestelle ich:
(Gewünschtes bitte ankreuzen)
O SR 3001 Phaser Patrol DM 69,-
O SR 3002 Mutants from Space DM 69,-
O SR 3003 Fireball DM 79,-
O SR 3004 Suicide Mission DM 79,-
O SR 3005 Escape Mindmaster DM 79,-
O SR 3006 Dragonstomper DM 89,-
O SR 3007 Killer Satellites DM 89,-
O SR 3008 Rabbit Transit DM 89,-
O SR 3009 Sweat Olympic DM 79,-
O SR 3010 Party Mix DM 89,-
O SR 3011 Survival Island DM 89,-
O SR 3012 Sword of Saros DM 89,-
O 250 QUICKSHOT Joystick Controller DM 59,-
Aufträge im Wert von über DM 250,- werden frei Haus geliefert. Bezahlung erfolgt
( ) per Verrechnungsscheck anbei
( ) per Nachnahme
Coupon einsenden an:
Unimex, Schöne Aussicht 29, 6200 Wiesbaden
Name:
Straße:
( ) Stadt:
Unterschrift:
UNIMEX
SUPER SHOW



lert wird nach allen Regeln allererster Telespiel-Kunst, d.h. mühsam nach unten, und ausgewichen wird dem, was von unten kommt. Noch vor zwei, drei Jahren nannte man diese Spiele ***Seeschlacht***. Geändert hat sich hier nur der Titel.

PHANTOM TANK
Invasion der Panzer

Bereits unter den allerersten Telespielen gebührte den Panzerschlacht-Spielen nicht gerade die Auszeichnung besonderer Originalität. Wenn man weiß, zu was Videospiele derzeit in der Lage sind, dann verblüfft, was mit ***Phantom Tank*** angeboten wird, zu welchem Preis auch immer. Schlimm ist, daß man derartige Spiele überhaupt noch an den zumeist wohl jugendlichen Kunden zu bringen versucht, wenngleich die Thematik der meisten Weltraumspiele keine moralisch bessere ist.
Bei ***Phantom Tank*** findet jedoch eine Schlacht statt, die in ähnlicher Videospielform schon vor Jahren auf der Mattscheibe stattgefunden hat. Zwanzig gegnerische Panzer gilt es mit den eigenen fünf zur Verfügung stehenden auszuschalten, bevor die Schlacht aus den Städten an einen Fluß und damit auf offenes Terrain verlagert werden kann. In einem Labyrinth bewegt man sich panzergerecht mühsam vorwärts, bis man meint, einen Schuß schneller abgeben zu können als man selbst ausweichen kann. Nun denn...

CONDOR ATTACK
Es wird „prähistorisch"!

Jawohl, diese Vokabel, auf die man in Verbindung mit Videospielen erst einmal kommen muß, ziert den Schachteltext zu ***Condor Attack***. Prähistorisch — das bedeutet hier: Flattervögel nehmen ihre Aufgabe als außerirdische Eindringlinge sehr ernst. Ähnlich den schon bestehenden Spielen à lá ***Demon Attack*** oder ***Phoenix*** muß man versuchen, die flügenschwingenden Wesen mit Laserstrahlen zu vernichten. Diese schiessen zurück, sie teilen sich usw. usw., wie gehabt.
Es wird von Mal zu Mal schwieriger, so daß, liebt man Reaktions- und Actionspiele dieser Art, zumindest fortlaufende Spannung gewährleistet ist. Betrachtet man — was man bei Videospielen nur dann tun sollte, wenn man bereit ist, zuzugestehen, daß die Bildschirme etwas völlig anderes zeigen! — die Schachtel-Zeichnung, so lockt ein Steinzeitmensch in seiner Funktion als Jäger. Auf ihn wartet man während des Spiels vergeblich.

ASTROWAR
Die Asteroiden kommen wieder

Wieder einmal hat der Videospieler im All „zu tun". Er befindet sich auf geheimer Mission und gerät plötzlich in einen Asteroidensturm. Was jetzt kommt, ist eine Spielkreuzung aus ***Asteroids*** und vor allem ***Astrosmash***. Punkte erhält man durch den erfolgreichen Abschuß der leider immer weißen Objekte, die sich sogar teilen können. Wenn es piept, und man ordnet dieses Geräusch nicht der eigenen, sondern der Fernseh-Mattscheibe zu, so hat man es mit besonders gefährlichen abstrakten Symbolen zu tun, die man keineswegs vorbeiziehen lassen darf, sondern abschießen muß, will man nicht ein Raumschiff verlieren. Ansonsten verliert man nur, aber immerhin, Punkte, wenn Asteroiden nicht rechtzeitig gestoppt werden können und hinter dem linken Bildschirmrand verschwinden. Sehr schwer ist das Vorhaben nicht, und ehe man sich's versieht, verliert man nach relativ langer Spielzeit sein letztes Raumschiff infolge Ermüdungserscheinungen.

Die Testergebnisse auf einen Blick

SPACE ROBOT						
Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil:	1	2	3	(4)	5	6

OPEN SESAME						
Grafik	1	2	3	4	(5)	6
Sound	1	2	3	4	(5)	6
Action	1	2	3	4	5	(6)
Spielwitz	1	2	3	4	(5)	6
Urteil:	1	2	3	4	(5)	6

CONDOR ATTACK						
Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil:	1	2	3	(4)	5	6

SEA MONSTER						
Grafik	1	2	3	4	(5)	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	3	4	(5)	6
Spielwitz	1	2	3	4	(5)	6
Urteil:	1	2	3	4	(5)	6

SPACE TUNNEL						
Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

PHANTOM TANK						
Grafik	1	2	3	4	(5)	6
Sound	1	2	3	4	(5)	6
Action	1	2	3	4	(5)	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	(6)
Urteil:	1	2	3	4	(5)	6

ASTROWAR						
Grafik	1	2	3	4	(5)	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil:	1	2	3	(4)	5	6

SPIDER KONG						
Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6



DAS ERSTE KOMPLETTE VIDEOSPIEL-SYSTEM!



Das ist total neu: Videospielen, wann und wo man Lust dazu hat! Denn VECTREX ist portabel, hat einen eigenen Bildschirm, ein ausklappbares Keyboard mit 360°-Joystick und 4 Action-Knöpfen und sogar ein fest einprogrammiertes Grundspiel.

Jetzt braucht man nicht mehr zu warten, bis der Fernseher frei wird. Keine Antennenkabel raus- und Verbindungskabel reinzustecken. Kein Keyboard auszupacken und einzustöpseln.

Nur Stecker rein und ran ans Spiel! Und das Bild: Superscharf, punktgenau. Dreh- und Zoom-Effekte, die überraschende 3-D-Illusionen ergeben. Dazu ein Sound, wie man ihn von den großen Profi-Geräten her kennt.

Und Cassetten gibt's auch schon jede Menge: Bekanntes und Neues, aus Weltraum, Abenteuer und Sport.

Und bald auch phantastische Zusatzgeräte, wie Lichtschreiber, elektronische 3-D-Brille und alphanumerische Computer-Tastatur!

VECTREX. Wer den hat, braucht nie mehr was anderes!

Ab sofort im Fachhandel erhältlich.

VECTREX. DAS EINZIG SENKRECHTE.





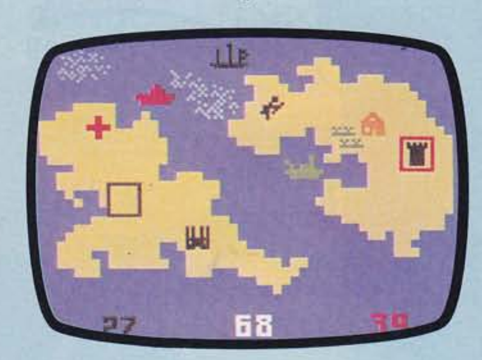
INTELLIVISION: SCH

Immer dann, wenn es bei MATTEL INTELLIVISION nicht um Sportspiele oder lustige Handlungen wie z.B. bei „Frog Bog" geht, wird es bedenklich. Vielseitige Grafiken sind möglich, Handlungen, die erst nach dem Lesen seitenlanger Anleitungen erfaßbar sind, dann aber komplexe Spielabläufe ermöglichen, bereiten dank der Speicherkapazität des Systems den Programmierern keine Schwierigkeit.

Irgendetwas jedoch läuft da und dort schief. Mal nimmt man zuviel Grafik, mal zuwenig Action. Die richtige Mischung zu finden, fällt den Programmierern bisweilen schwer. Deshalb waren wir natürlich besonders gespannt, wie die großartigen Möglichkeiten des Systems bei den neuen SpielCassetten genutzt worden sind. Dabei ist bemerkenswert, daß die Palette der neuen Spiele Fast-Action in den Mittelpunkt stellt — von einer Ausnahme abgesehen. Eine, im Hinblick auf die meisten vorhandenen INTELLIVISION-Cassetten bezogene, neue Situation, auf deren Weiterentwicklung wir gespannt sind. Und auch dies ist ein Novum im INTELLIVISION-Programm: Mit **Vectron** kommt erstmals ein Arkadenspiel in Home-Version ins System.

UTOPIA
Herr über eine eigene Insel

Gleich vorweg, ohne große Einleitungen: ***Utopia*** zählt zum Besten, was Videospieler derzeit angeboten bekommen. Dabei ist zu befürchten, daß ***Utopia*** nicht der große



„Renner" wird, weil es sich doch wesentlich von dem unterscheidet, was Otto Video-Normalverbraucher bislang bevorzugt. Hier wird nicht per Knopf- oder sonstigem Druck geballert, was der Handregler aushält; die Szenerie ist nicht im Weltall angesiedelt; es kommt nicht auf bloße Reaktion an. Kurz: Scheinbar hat man nahezu alles „verkehrt" gemacht, um den Erfolg zu verhindern... Darin liegt jedoch der große Reiz dieses ungewöhnlichen, im Augenblick weit und breit konkurrenzlosen Videospiels. Allein oder zu zweit ist man Herr über eine bzw. zwei Inseln. Diese sieht man ständig auf dem Bildschirm. In einer beliebig vorwählbaren Anzahl von Spielrunden (zwischen 1 und 50), die — ebenfalls programmierbar —zwischen 30 und 120 Sekunden lang dauern, muß man versuchen, seiner Insel zu Wohlstand und Macht zu verhelfen.

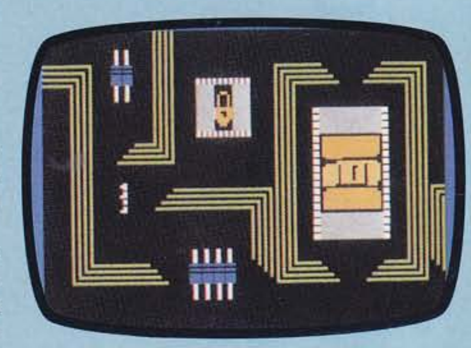
Punkte sind entscheidend, nicht Geld, das man aber benötigt, um Investitionen zu tätigen. Man kauft z.B. Festungen (bieten Schutz vor Rebellen), Fabriken (erhöht das Geldpotential, steigert aber auch die Umweltverschmutzung), Landstriche mit Getreide (bedeutet Nahrung), Schulen (erhöht das Wohlergehen und steigert die Produktivität der Fabriken), Krankenhäuser (Vergrößerung der Einwohnerzahl, Produktivitätssteigerung), Wohnungen (erhöht Harmonie), Rebellen (zum Ärger des Gegenspielers), Schnellboote (schützt eigene Fischerbote, versenkt gegnerische) oder Fischerboote (fischt, wenn es über Schwärme bewegt wird).

Auf der Handreglertastatur wird das entsprechende Symbol angewählt und dort plaziert, wo man es — sofern der Kaufpreis vorhanden ist — wünscht. Regen, tropische und Wirbelstürme ziehen computergesteuert über den Bildschirm und sorgen für positive und negative Folgen; letztere werden auch durch Piraten hervorgerufen.

Nach jeder Runde erfährt man, ob die Einwohnerzahl zugenommen hat, was nur bei steigendem Wohlstand zu erwarten ist. Man erhält zusätzliches Geld und natürlich Punkte. ***Utopia*** ist ein strategisches Wirtschaftsspiel, das Planung, „Köpfchen" voraussetzt. Ein einfaches Drauflosspielen ist sinnlos. Die Kritik an vielen Videospielen, nach kurzer Zeit schwinde die Faszination, ist auf dieses Spiel nicht anzuwenden. Ein Super-Spiel!

MAZE-A-TRON
Futuristisches Brimbamborium

Von ***Tron***-Spielen darf man keinen Realitätsbezug erwarten. Bei dieser zweiten ***Tron***-Cassette geht die Entfernung von der Realität jedoch inhaltlich und grafisch recht weit. Computer-Experten haben es vielleicht leichter als die Mehrheit der Spieler, für die dieses Spiel doch wohl in erster Linie gemacht worden ist. In Schaltungen wird ein Männchen dirigiert, das Kontakt aufnimmt mit Zaps, Latches, Flip-Flops, Transformern, Ram Chips usw., um schließlich Zahlenkombinationen reationsschnell zu erfassen. ***Utopia***, die eingangs vorgestellte Kassette,



ist schon nicht einfach zu spielen, aber sie basiert zumindest noch auf Vorstellbarem. ***Maze-A-Tron*** jedoch ist ein futuristischer Nonsens, der grafisch vielleicht ganz eindrucksvoll, weil auf Anhieb unverständlich, präsentiert wird, inhaltlich aber ständiges Nachblättern in der umfangreichen Anleitung erforderlich macht. Oder es geht nur mir und den von mir mit diesem Spiel bedachten Versuchskaninchen so...

Atmosphäre kommt bei diesem Spiel nicht auf, und im Grunde fragt man sich, weshalb man eigentlich was spielt. ***Maze-A-Tron*** wird wohl ein Spiel für Minderheiten sein, die zudem in Kauf nehmen, durch die immer gleiche Geräuschberieselung rechtzeitig eingelullt zu werden.

LOCK'N'CHASE
„Pac-Man" für Intellivision

Es wäre schon verwunderlich gewesen, wenn die INTELLIVISION-Macher nicht selbst eine ***Pac-Man***-Variation gebracht hätten. ***LOCK'N'CHASE*** ist kaum etwas



HÖNE, NEUE WELT

anderes, auch wenn inhaltliche und grafische Veränderungen vorgenommen worden sind.
Die Grafik ist übersichtlich, sie wird jedoch, was bei diesem System fraglos möglich gewesen wäre, nicht variiert, sieht man von einzelnen Details innerhalb des Displays ab. ***Pac-Man*** ist hier ein Dieb, die Labyrinthgänge sind Gänge eines Tresors, Vitamin- und sonstige Pillen sind hier Goldmünzen, Fruchtleckereien sind bei ***LOCK'N' CHASE*** Geldsäcke und andere Schätze, die verfolgenden Monster sind natürlich Polizisten. Die Handlung zu erklären, erübrigt sich durch die obige Aufzählung. Der Dieb klaut und klaut und läuft weg, die Polizisten versuchen, ihn zu stellen; das war's schon. Jetzt wäre es unfair, immer wieder oder ausschließlich auf ***Pac-Man*** zu verweisen, denn INTELLIVISION-Besitzer können mit der gelben Pampelmuse absolut nichts anfangen. Wenn auch sie sich an diesem Spielkonzept erfreuen wollen, dann besteht mit ***LOCK'N' CHASE*** jetzt die Möglichkeit dazu. Gewünscht hätte man sich jedoch etwas mehr Spaß und eine andere Handlung.
Spaß sollte Trumpf sein bei neuen Spielen, und der wird bei diesem Spiel weitgehend vermißt. Bierernst wird gezogen, und besonders zum Schmunzeln angelegt ist die Idee, Banken auszurauben, wohl auch nicht... Wer sich hierüber aber keine Gedanken machen will, der wird zweifellos durch die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und den Höchstwertspeicher herausgefordert.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

UTOPIA

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	(1)	2	3	4	5	6
Urteil:	(1)	2	3	4	5	6

TRON: MAZE-A-TRON

Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	3	4	(5)	6
Action	1	2	3	4	(5)	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil:	1	2	3	(4)	5	6

LOCK 'N' CHASE

Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

VECTRON

Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

VECTRON
Ein buntes Lichtspektakel

Sehr abstrakt geht es auf einer weiteren neuen Cassette zu: ***Vectron***. Lange liest man in der Anleitung, bevor man erfährt und in sich aufnimmt, worum es eigentlich geht.
Energie-Abschnitte sollen innerhalb einer Energie-Basis lückenlos aneinandergereiht



werden. Ständig werden die Abschnitte jedoch von computergesteuerten abstrakten Symbolen gefressen, die man sich während der ersten Spielversuche langsam und anstrengend zu Gemüte führen muß. Ist die Verbindung geglückt, so spielt sich ein — zugegeben — eindrucksvolles Feuerwerk ab, das gekoppelt mit der Punktezählung ist. Weitere Stufen mit anderen Aufgaben schließen sich an.
Nach dem zweifelhaften Genuß der in diesem Test vorgestellten zweiten ***Tron***-Cassette könnte man ***Vectron*** in dieselbe Schublade packen, obgleich immerhin ein wenig mehr Logik im Spiel ist. Eine Notwendigkeit, angesichts so vieler anderer Cassetten für dieses System, ***Vectron*** für teures Geld zu erstehen, besteht nicht.

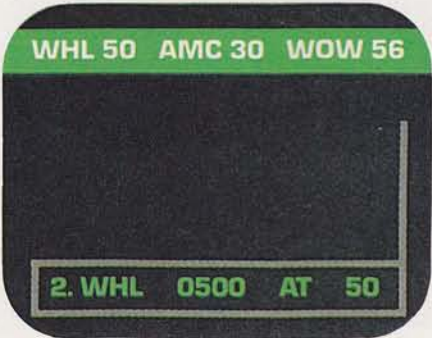


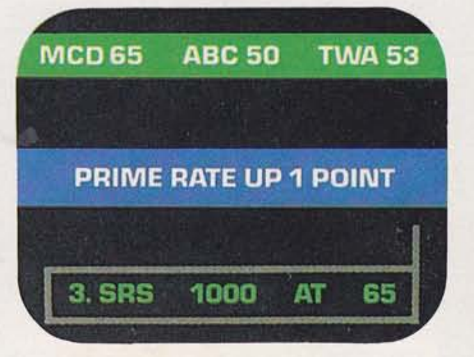
PHILIPS' BANKSPIEL

von ALEXANDER BORNEMANN

Drittes Spiel im Bunde der sogenannten „Philips Family Sets" nach „The Quest For The Rings" und „Conquest Of The World" ist eine ebenso ungewöhnliche Kombination von Brett- und Videoaktion. Schön dabei: In die Strategie ist die gesamte Familie einbezogen. Börsengrundwissen wird jedoch vorausgesetzt.





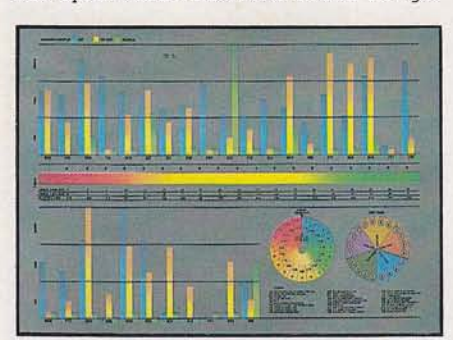




WALL STREET FORTUNE HUNT
Jagd nach dem Reichtum

Das außergewöhnlichste Cartridge von Philips ist ohne Zweifel ***The Great Wall Street Fortune Hunt***. Sie wird nur von der N.A.P. (North American Philips) hergestellt und von Philips Deutschland angeboten. Allerdings ist die umfangreiche Spielanleitung nicht eingedeutscht.

Das Spiel wurde nach der neuen Art gefertigt, d.h. neben einer Cassette sind umfangreiche Zubehörteile beigepackt. Bei dieser Cassette sind es ein grafisch ansprechender Spielplan mit Hinweisen auf das Spielgeschehen, zwei in Kunstleder eingefaßte Börsen-Formulare, die während eines Spiels benötigt werden, einige Spielmarken und drei massiv-metallene Spielsteine. Das Ganze ist in einer stabilen Pappcassette untergebracht.



Übersichtlich: Der farbenprächtige Spielplan

Ziel des Spiels ist es, durch geschickte Aktionen an der Börse ein Vermögen zu machen, wofür man 100.000 Dollar Startkapital zur Verfügung hat. Die Zahl der Mitspieler ist nicht begrenzt. Spielen mehr als zwei Personen, werden Syndikate gebildet, die versuchen, gemeinsam an Geld zu kommen. Ein Spiel simuliert eine Zeitspanne von fünf Jahren. Ein viertel Jahr im Spiel dauert in der real time nur fünf Minuten. Die gesamte Spielzeit beträgt eine Stunde, 40 Minuten. Für ein Gesellschaftsspiel ist das eine sehr angenehme Spieldauer.

Nach Drücken der Reset-Taste und der Zahlentaste 0 erscheint auf dem Bildschirm ein grafisch wenig anspruchsvolles, dafür aber umso zweckmäßigeres Bild. Ganz oben flimmern in einem grünen Streifen die Börsenkurse von 27 Bankunternehmen und Firmen, die an der amerikanischen Börse gehandelt werden. So etwa Namen wie IBM, Proctor & Gamble Company, Texas Instruments und Wells Fargo & Company usw. Darunter werden zeitweise Informationen in einem blauen Feld eingeblendet, wie etwa das Kapital der einzelnen Spieler, neue wirtschaftliche Situationen, und die Zeitanzeige für das Spiel. Der Freiraum unter dem Info-Feld ist für den An- und Verkauf von Aktien reserviert (Keyboard-Eingabe).

Durch vertikales Bewegen des Joysticks kann man diese Anzeige dann „rollen" und hat dadurch ein neues Feld für Ankäufe zur Verfügung. Tätigt man nun einen Aktienkauf, gibt man zuerst den Namen und dann die Anzahl ein. Der Computer setzt daraufhin selbständig den jeweiligen Kurs ein, zu dem angekauft wurde. Ist das geschehen, drückt man die Taste „Enter", und der Ankauf wird registriert. Gleichzeitig zieht der Computer das dazu benötigte Kapital vom Stammkapital ab. Je nach Vermögen, das man gerade während des Spiels besitzt, darf man so — wie eben beschrieben — bis zu drei Geschäfte nacheinander tätigen.

Hat sich ein Mitspieler oder ein Syndikat jedoch entschlossen, beispielsweise seine 5.500 IBM-Aktien zu verkaufen, muß man mit dem Joystick den IBM-Ankauf auf dem Bildschirm sichtbar machen und dazu den Aktionsknopf drücken. Je nach Verlust oder Gewinn steigt das eigene Grundkapital oder man macht Defizit. Nach diesem Prinzip wird dann das ganze Spiel über angekauft, werden die Kurse beobachtet, wird gehandelt und gehofft, daß man den richtigen Riecher beim Kauf der eigenen Aktien hatte. Parallel dazu werden in den bereits erwähnten Börsen-Formularen noch einmal alle Spielzüge schriftlich festgehalten. So lassen sich auch nach dem Spiel übersichtlich alle strategischen Handlungen nachvollziehen. Um das Ganze noch realistischer erscheinen zu lassen, werden auf dem Spielplan die einzelnen Firmen weiter charakterisiert. Außerdem ist dort die „Fünf-Jahres-Uhr" zu finden und eine weitere Anzeige, die für größere Schwierigkeitsgrade benötigt wird. Insgesamt gibt es vier unterschiedliche Levels.

Fazit: Börsenkundige wird dieses fast perfekte Simulationsspiel ganz besonders faszinieren. In der Tat macht es einen Heidenspaß, mit Traumbeträgen zu kalkulieren, die man gerne hätte....

Die Testergebnisse auf einen Blick:

WALL STREET FORTUNE HUNT

Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	(1)	2	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6



CBS
ColecoVision™
das ausbaufähige Videospiel-System mit dem „Fenster in die Zukunft"
UP 3500
Jetzt sind wir da! ...mit Hit-Cassetten für 3 Systeme
CBS-ColecoVision™
Atari VCS-2600
Mattel Intellivision
Sofort probieren!!!
DONKEY KONG
CBS-ColecoVision™
Atari VCS-2600
Mattel Intellivision
CBS-ColecoVision™ Videospiel-Computer mit ausgezeichneter Bildauflösung und realistischer Sounduntermalung. Die extrem hohe Speicherkapazität (17 K RAM und 32 K ROM) ermöglicht eine fast originalgetreue Wiedergabe der Arcade-Spiele aus den Spielhallen.
Durch die Anschlußstelle für Ausbaumodule – auch das „Fenster in die Zukunft" genannt – ist ein „Mitwachsen" mit der technischen Entwicklung möglich (s. Ausbaumodule 1–3).
EXPANSION MODULE INTERFACE
COLECOVISION VIDEO GAME SYSTEM
COLECO
Ausbaumodul # 1
CBS-Rennfahrer-Cockpit mit Turbo™ Cassette mit Lenkrad, Gangschaltung und Gaspedal für super-realistische Rennen
Ausbaumodul # 2
CBS-ColecoVision™ Converter
Mit diesem Zusatzgerät können alle Cassetten, die für das Atari VCS-2600-System auf dem Markt sind, abgespielt werden
Ausbaumodul # 3 CBS-ColecoVision Heimcomputer (ab Anfang 1984 verfügbar)
Diese Cassetten sollten Sie unbedingt ausprobieren:
Donkey Kong™ – Mario, der Holzfäller, im Kampf mit dem Gorilla
Zaxxon™ – Ein Weltraumabenteuer mit Raumeffekten für absolute Könner
Carnival™ – Wer versucht nicht gern sein Glück an einer Schießbude?
Venture™ – Winky,™ mit Pfeil und Bogen bewaffnet, auf Schatzsuche
Mouse Trap™ – Die listige Maus in ihrem Labyrinth frißt Käsestückchen und muß sich vor den Katzen in acht nehmen.
Gorf™ – Die Weltraum-Herausforderung
Smurf™ – Die Rettungsmission des kleinen Schlumpf
Turbo™ – Ein realistisches Autorennen mit allem, was dazugehört
Lady Bug™ – Marienkäfer auf Abenteuerreise
Cosmic Avenger™ – Ein Weltraumgefecht aus dem Jahre 2500
Wizard of Wor™ – Dein Kampf gegen den mächtigen Zauberer.
Sie finden uns in den Fachgeschäften des Spielwaren- und Radio-Fachhandels sowie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser.
Auf der Funkausstellung in Berlin: Halle 6a, Stand 664

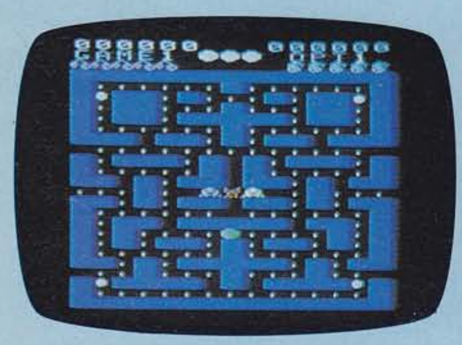


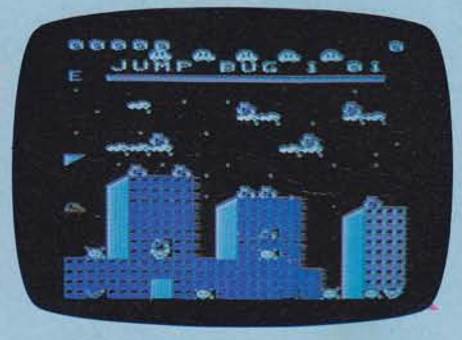
EIN TOLLER KÄFER

Inzwischen sind sie da, die neuen Cassetten für Hanimex bzw. Schmid. Denn, und das ist fast wundersam, hier haben wir's mit einem Gerät unter zwei Namen zu tun. Einziger Unterschied: Die Nase an den Schmid-Cassetten.

SUPERGOBBLER
Friß oder stirb

Wir befinden uns in einem Labyrinth. Mit seinem „Gobbler" soll der Spieler Bohnen, Vitaminpillen, Äpfel und Kirschen schlukken. Der „Gobbler" wird von drei Monstern verfolgt, die ihn auffressen wollen. Durch die Aufnahme einer (von vier) Vitaminpillen verwandelnd sich die Monster (Farbwechsel) und sind für eine gewisse Zeit verwundbar. Ist das Labyrinth abgeräumt, gestaltet sich der neue Durchgang schwieriger.
Schon mal gehört? — Eigentlich müßig darauf hinzuweisen, daß wir es mit einer weiteren *Pac-Man*-Variante zu tun haben. Schön und gut für den, der's (immer noch?) mag, aber müssen denn gleich — und das gilt für alle Spielsysteme — mehrere Varianten für ein und dasselbe System auf dem Markt sein? Kein Gütezeichen für besondere Kreativität von Spieleentwicklern.
Was bleibt zu unserem ***Super-Gobbler*** zu sagen? 1. Sauberer graphischer Aufbau, deutlicher Farbwechsel der Monster. 2. Keine zitternden Gestalten, die den Gobbler verfolgen. 3. Der Spieler kann unter mehreren Labyrinthen wählen. 4. Aus einer Gefahrensituation kann sich der Spieler fünfmal „wegbeamen" oder aber eine Lücke im Labyrinth schließen, beziehunsweise öffnen. Insgesamt eine gelungene **Pac-Man**-Variante.





JUMP BUG
Der springende Käfer

Der Spieler hat die Aufgabe, seinen Volkswagen (er sieht tatsächlich so aus) durch insgesamt elf Bilder zu steuern. Dabei soll er möglichst viele Geldsäcke einsammeln. Das zwölfte Bild ist als „Belohnung" zu verstehen. Der *Jump Bug* wird vom Computer mit „Musik" über eine Straße gesteuert. Danach beginnt ein neuer Durchgang, der sich vom ersten durch verschiedene Bewegungen der Monster unterscheidet. Sprunghöhe und Sprungweite des ***Jump Bug*** werden — wie gehabt — mit dem Steuerknüppel beeinflußt. Der erste Eindruck: Eine Fülle von Einzelheiten in den verschiedenen Bildern geben diesem Spiel einen starken Aufforderungscharakter. Ich hatte erst meine Ruhe, nachdem ich alle elf Spielszenen durchgefahren hatte.
Zuerst geht es durch vier verschiedene Stadtszenen (Schwierigkeitsgrad steigt), danach muß man den Käfer durch zwei verschiedene Vulkanlandschaften bewegen, um anschließend in den Grabkammern einer Pyramide zu landen. Nun geht es noch unter Wasser gegen zwei Kraken und zum Schluß — ab in den Weltraum.
Das Ganze ist grafisch ansprechend gelöst. Sicherlich darf man keine zu großen Erwartungen an die realistische Visualisierung einer Vulkanlandschaft haben. Dennoch — mit etwas Phantasie — kann man die grafische Umsetzung als gelungen bezeichnen. Richtig Spaß macht die Cassette ab dem zweiten Durchgang. Mit den sich bewegenden Monstern, die man abschießen oder denen man ausweichen kann, kommt noch mehr Action ins Spiel. Fazit: Eine Cassette, die Spaß macht und nicht so schnell langweilig wird.

SPIDERS
Wer hat Angst vor Spinnen?

Auf dem Bildschirm sind mehrere rote Punkte, die Spinnenkokons, verteil. Diese Kokons gilt es abzuschießen (natürlich), um zum nächsten Bild zu gelangen. Die Kokons schützen sich erstens durch die Produktion von Netzen, die erst stückweise zerschossen werden müssen, um einen Kokon zu zerstören, zweitens durch angreifende Spinnen, die unser Raumschiff („Insekt" mit „Giftspritze" wäre angemessener) durch Kollision zerstören wollen, drittens durch herabfallende weiße Kokons und viertens, ab dem dritten Bild, durch Laserstrahlen. Zwischen den einzelnen Bildern gibt es noch durch das Zerstören einer einzelnen Spinne Extrapunkte.
Das läßt sich im ersten und zweiten Bild recht gemütlich an. Ich kann die Kokons recht flott zerstören. Doch spätestens ab dem dritten Bild ist es mit der Ruhe vorbei. Die Laserstrahlen, die jetzt immer häufiger auftauchen und auch die Flugrichtung variieren können, machen mich zunehmend hektischer. Hinzu kommt, daß sich natürlich auch die Anzahl der angreifenden Spinnen erhöht. Jedenfalls ist es nicht ganz einfach, das letzte Bild zu erreichen.
Mir hat es gut gefallen, daß man bei diesem typischen Ballerspiel etwas gemächlicher an „höhere" Aufgaben herangeführt wird, die dann die Reaktionsfähigkeit natürlich stärker fordern. Lobenswert auch die graphische Umsetzung, die überzeugende Darstellung von Bewegungen der verschiedenen Objekte - ein schnelles Spiel. Dennoch - ich weiß nicht wie es Ihnen geht - ermüden und langweilen die meisten Ballerspiele (so auch **Spiders**) auf Dauer, wenn die Aktivität auf „links", „rechts" und „Feuer" beschränkt bleibt. Hier kann man sich sicherlich mehr einfallen lassen.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

SUPERGOBBLER						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6
JUMP BUG						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	(1)	2	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6
SPIDERS						
Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

JUNGLE HUNT, exclusiv von ATARI:

Dieses Kannibalenspiel wird Euch schmecken.

Na, Mahlzeit! Bisher mußtet Ihr immer durch die Spielhallen jagen, um die Jungle Queen aus den Händen der Kannibalen zu befreien.

Aber jetzt bringt ATARI, nach GALAXIAN[1], MISS PAC-MAN[1] und CENTIPEDE™, auch noch JUNGLE HUNT[2] zu Euch nach Hause. Als Video-Computer-Spiel, exclusiv von ATARI.









ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und laufend kommen neue dazu. Wie KANGAROO[3], DIG DUG[1] und JOUST[4].

Das ATARI Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben: am Antennen-Eingang des Fernsehers anschließen, Cassette rein und schon geht's los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 600 168, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name: ....

Adresse: ....

....

Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-System™: ☐ ja ☐ nein TM 5



Neu So preiswert war der Spaß noch nie: Das neue ATARI® Video-Computer-System™ inkl. Pac-Man Cassette gibt es nun zum Superpreis von DM 349,–*.

*Unverbindliche Preisempfehlung

ATARI®

A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.



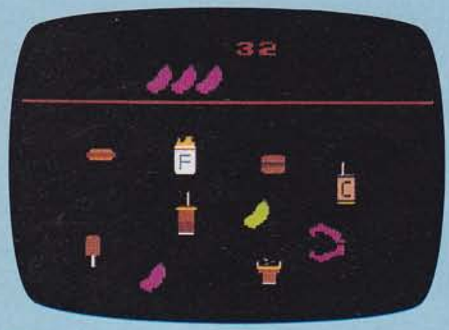
TELESYS: VORSICHT, LILA GURKEN!

von HARTMUT HUFF

Die neuen Cassetten des VideoSpiel-Newcomers Telesys hatten wir in den „News" des letzten TeleMatch bereits kurz vorgestellt. Mit zur Zeit vier Spielen sind die Kalifornier in Deutschland vertreten. Soviel vorweg: Ein Test, der, Wertung hin, Wertung her, Spaß brachte!

FAST FOOD
Der Schnellimbiß, der alles schlägt

„Und zum Schluß das Allerbeste", heißt es sonst. Machen wir diesmal eine Ausnahme und bringen den Smash-Hit nach vorn. Über das sogenannte „Junkfood" haben sich ja schon Hundertschaften von Kritikern ausgelassen, über jene amerikanische Eßkultur, die Gourmets weltweit die Haare zu Berge stehen läßt. Möglicherweise würden die aber ihre Meinung ändern, hätten sie einmal Gelegenheit, dieses Videospiel zu spielen.
Warum heißt nun der Schnellimbiß Schnellimbiß? Weil man schnell bedient wird. Was nicht heißen soll, daß man auch schnell essen müßte. Bei ***Fast Food*** indes liegt die Sache anders: Hier gilt es, sofort zu vertilgen, was einem vor den elektronischen Mund kommt. Hamburger, Pizzas, Eis am Stiel und im Becher, Sandwiches, Hot Dogs und Gurken. Das bringt, schließlich haben wir's ja mit einem Videospiel zu tun, Punkte.
Was aber wäre ein Spiel ohne Schikanen? Eben diese haben bei ***Fast Food*** Farbe und Gestalt von lila Gurken, die tunlichst nicht



verzehrt werden sollten. Grund dafür: Sie bereiten Magenbeschwerden und lähmen das Reaktionsvermögen. Denn nach Verspeisen gewisser Essensmengen signalisiert der Bildschirm „Sie werden fetter" Und dann drücken diese speziellen Gurken besonders heftig auf den Magen! Hat man zuviel davon vertilgt, kommt es zu jener Reaktion, die gesellschaftlich gemeinhin als „ungehörig" betrachtet wird, einem unschicklichen Rülpser, der auf dem Bildschirm als „BURP!" (Reminiszenz an die Comic-Sprache RÜLPS!) dargestellt wird.
Bei Spielbeginn ist es relativ leicht, den heranschwebenden Sodbrennen-Verursachern ausweichen und sich allein aufs „Junkfood" zu konzentrieren. Da kann man schnell die Bahn wechseln und nach einem Hot Dog schnappen. Dann aber geht's Schlag auf Schlag und der Magensäurepegel steigt. Da wird nicht zuviel versprochen, wenn es im amerikanischen Prospekt heißt: „Leicht zu spielen, aber nicht zu meistern!" Ein Gag-geladenes Spiel, das rundum stimmt!

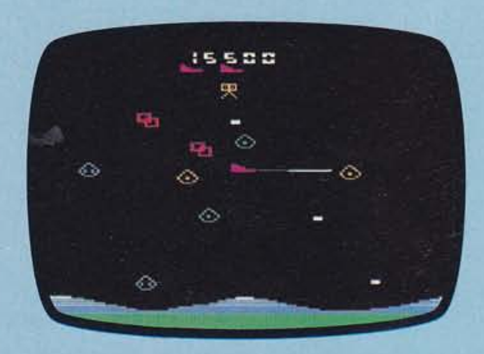
COSMIC CREEPS
Ja, sind Sie denn noch zu retten?

Die Frage sollten Sie selbstverständlich nicht zu persönlich nehmen. Immerhin wird uns aber in der Bedienungsanleitung klargemacht, daß das Ende der Zivilisation bevorsteht, sofern es uns nicht gelingt, die „Kosmischen Kinder" zu retten. Dazu müssen wir aber zunächst mal auf dem Planeten sicher landen, womit der nicht ganz einfache erste Teil unserer Mission erfüllt ist. Dann geht's ans Punktesammeln. Und das liest sich leichter, als es tatsächlich ist. Denn díe Cassetten-Titelhelden, die „Cosmic Creeps" nutzen jede Chance, um die Rettung der Kinder (die werden an Bord unseres Raumers gebeamt) zu verhindern. Unvermittelt tauchen feindliche UFOs auf, die dieselbe Absicht haben. Der Spieler hat selbstverständlich die Möglichkeit, seine Laserstrahlen einzusetzen. Blöderweise aber trifft man, geht man zu leichtsinnig mit dem Feuerknopf um, rasch eines der kosmischen Kinder. Womit wir bei dem einzigen Kritikpunkt sind: Hier wird die Sache reichlich makaber!
Dennoch: „Cosmic Creeps" ist grafisch wie akustisch gut gemacht. Da es überdies darum geht, in begrenzter Zeit die Rettungsaufgabe zu erfüllen (der Countdown für die Erde läuft), kommen Videospieler zu reichlichem Spielvergnügen. Eines jedoch interessiert mich: Hat mal jemand überlegt, was E.T. zur Diskriminierung der Außerirdischen, die ja bei fast allen Weltraumspielen stattfindet, meint?



STARGUNNER
. . . und unverdrossen wird geschossen!

Das ist wörtlich zu nehmen: Einziger Sinn (oder Unsinn) dieses Spiels ist es, den Feuerknopf zu betätigen, ominösen außerirdischen Angreifern auszuweichen und diese, wo immer sie auftauchen, zu eliminieren! Kennen Sie diese Situation? Eben drum!
Auch wenn ich einleitend feststellte, daß die Telesys-Spiele Spaß machen - der Bogen



wird doch sehr überspannt. Grafik und Tempo des ***Stargunner*** faszinieren sicher, für kurze Zeit zumindest. Und zweifelsfrei gehört diese Cassette zu den schnellsten Spielen in der Gattung der „Fast Action Games". Darüberhinaus jedoch bringt sie wenig Neues. Schade!

Die Testergebnisse auf einen Blick: (eingekreiste Wertung fett)

FAST FOOD						
Grafik	**1**	2	3	4	5	6
Sound	1	**2**	3	4	5	6
Action	**1**	2	3	4	5	6
Spielwitz	**1**	2	3	4	5	6
Urteil:	**1**	2	3	4	5	6

COSMIC CREEPS						
Grafik	**1**	2	3	4	5	6
Sound	1	**2**	3	4	5	6
Action	1	**2**	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	**2**	3	4	5	6

STAR GUNNER						
Grafik	1	**2**	3	4	5	6
Sound	1	2	**3**	4	5	6
Action	**1**	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

Tele-Shop

Spezialversand für Telespiele
Postfach 32 32 15 · 2000 Hamburg 13

ATARI 2600 VCS
incl. PAC MAN
nur DM **349.-**

Der neue ATARI 600 XL Spiel- und Lern-Computer ab September lieferbar. Schon jetzt reservieren lassen.
16K, Basic nur DM **549.-**

16K, Basic, Donkey Kong, 2 Atari Super-Joysticks nur DM **688.-**

Immer aktuelle Telespiele – jetzt schnell per Post ins Haus. Für das Atari VCS-System. Für andere Systeme bitte komplette Liste anfordern.



TENNIS
Spielen wie ein Profi
DM **99.-**

GALAXIAN
Schnell und aufregend
DM **139.-**

MS. PAC MAN
Viel Aktion – macht irren Spaß
nur DM **125.-**

SCHWEINCHEN UND WOLF (OINK)
Wer hat Angst vorm bösen Wolf
DM ab Sept. 83 **109.-**
ACTIVISION

NEU TIGERVISION®

RÄUBER UND GENDARM (KEYSTONE KAPERS)
Diebe im Kaufhaus – irre! ab Sept. 83
DM **139.-**

TRANSAMERIKA-RENNEN (ENDURO)
Der Hit in den USA ab Sept. 83
DM **139.-**

MINER 2049ER
Aufregung im Uranbergwerk
DM **139.-**

JAWBREAKER
Süßer Spaß in der Bonbonfabrik
DM **119.-**

POLARIS
Unterwasser-Action aus der Spielhalle
DM **139.-**

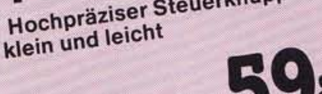
DONKEY KONG
DM **139.-**
COLECO

WIZZARD OF WOR
Im Labyrinth mit Radar gegen unbekannte Wesen
DM **139.-**

ZAXXON
Flieger in 3-D Weltraumschlacht
DM **169.-**

Natürlich liefern wir auch jedes andere Spiel von Atari, Activision, Commavid, Coleco, Imagic, Tigervision und Parker. Sofort kostenlose, komplette Preisliste mit Prospekten anfordern.

POWER-STICK
Hochpräziser Steuerknüppel, klein und leicht
nur DM **59.-**





Und so wird bestellt.

Einfach den Bestellschein ausfüllen und an Tele-Shop, Postfach 32 32 15 in Hamburg 13 senden. Entweder mit V-Scheck im Brief, oder bei Nachnahme auf Postkarte aufkleben.

JOYSTICK COMPETITION PRO
NUR DM **69.-**

Doppel-Adapter für TI 99/4A DM **34.50**

Doppel-Adapter für ColecoVision DM **34.50**

Bestellschein

Hiermit bestelle ich
mit V-Scheck ☐
als Nachnahme ☐
(+ DM 4,50 Postgebühren)

____
____
passend für ______ System

Name __________
Vorname __________
PLZ __________
Straße __________
Tel. __________

einsenden an Teleshop
Postfach 32 32 15
2000 Hamburg 13

TIGERVISION: SPASS MIT BOUN

Alle Unklarheiten über die Zukunft von TIGERVISION in Deutschland sind beseitigt: Ab sofort sind sämtliche Cassetten des amerikanischen Software-Herstellers im Vertrieb des TELDEC-Freizeit-Service. Die ersten vier TIGERVISION-Spiele hatten wir bereits in TeleMatch Nr. 2/3 vorgestellt. Zwei weitere testeten wir jetzt.
Von HARTMUT HUFF

POLARIS
Abenteuer unter Wasser

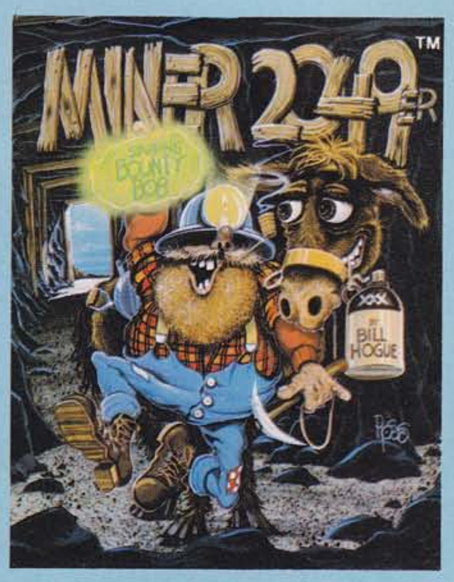
Man sollte sich nicht vom ersten Eindruck dieser Cassette zu voreiligen Beurteilungen verleiten lassen. Natürlich ist ***River Raid*** ähnlich und U-Boot-Spiele sind nichts Neu-



es. Nur haben wir's hier mit einem Original-Arkadenspiel zu tun (***Polaris*** wurde von der TAITO America Corp. lizensiert und dieses Spiel gibt es seit 1978), das bemerkenswert gut umgesetzt wurde!
Polaris scheint mir Beweis dafür, daß Tigervision auf dem besten Wege ist, in die Spitzengruppe der unabhängigen Software-Hersteller vorzustoßen. Wiederum überzeugt die Grafik außerordentlich und dazu sprechen die zahlreichen animierten Objekte für sich, ob das nun die Flugzeuge, andere Unterseeboote oder der gelegentlich auftauchende Kreuzer sind.
Das Spiel ist zugegebenermaßen kriegerisch: Punkte werden durch Zerstören gegnerischer Flugzeuge und Abräumen von Minenfeldern gesammelt. Doch im Spielverlauf steht das nicht mehr im Vordergrund. Man abstrahiert und setzt Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen nur zum Punktesammeln ein.
Gespielt wird in drei jeweils wechselnden Ebenen. Zu Beginn sind „Bomber" auszuschalten, die tun, was der Name verspricht. Unter Wasser kreuzt gleichzeitig ein rotes U-Boot, dem auszuweichen ist. Nach Beseitigung der Bomber taucht mit sehr realistischem Motorengeräusch ein U-Boot-Jäger auf, der Torpedos abfeuert. Das Ausweichen und richtige Einschätzen der Sinktiefe ist nicht leicht. Die Maschine dreht Loopings und wird mit jedem Schwierigkeitsgrad schneller. Ist sie getroffen, wandelt sich das Bild zu einer relativ abstrakten Unterwasserlandschaft, die beim ersten Durchgang minenfrei ist. Von einem Bild zum nächsten — es sind wie gesagt drei — mehrt sich die Zahl der Objekte über und unter Wasser. Parallel dazu wird das Tempo gesteigert. Da der Aktionsraum unserer ***Polaris*** dadurch ständig abnimmt, verringern sich natürlich unsere Durchkommens-Chancen. Und das verleiht dem Spiel prickelnden Reiz. Grundberührung ist ebenso verhängnisvoll wie die mögliche „Ramming" mit einem der roten U-Boote. Man muß schon Könner sein, um die 999.999 möglichen Punkte zu holen.
Einziger Minuspunkt bei ***Polaris***, und auch dies nur bei sehr strengem Maß, ist das etwas ermüdende „Biepen" des Echolots. Da hätte man mehr machen können.

MINER 2049er
Bounty Bob ist nicht zu bremsen

Computerspielfreaks schwärmen in den höchsten Tönen, wenn die Rede vom ***Miner Fortyniner***, so das Insiderkürzel für dieses Spiel, ist. Wir waren deshalb auf die Atari VCS-Version besonders gespannt, denn normalerweise bleibt bei der Umsetzung auf Geräte mit niedrigerer Kapazität wenig vom Witz und der Originalität eines Spiels übrig.
Ähnlichkeiten zum Hit ***Donkey Kong***, zumindest was die Coleco-Version betrifft, lassen sich nicht leugnen. Und dennoch ist dieses Spiel eigenständig, weil sehr viele



neue, andere Elemente hineingepackt wurden. Mehr noch: ***Miner*** ist ein Beispiel dafür, was alles mit und für den 2600er gemacht werden kann, wenn man nur will! Bounty Bob, so der Name unseres Bildschirmhelden, werkt in einer radioaktiv verseuchten Mine, um Schätze und Gegenstände zu finden, die einer der Altvorderen dort liegen ließ. Wobei nicht unerwähnt bleiben sollte, daß wir uns im Jahr 2049 befinden. Daher der Name des Spiels.
Um zum Ziel, zu Höchstpunktzahlen zu kommen, müssen wir drei Spielebenen schaffen. Im ersten der insgesamt drei Bilder ist unser Hauptanliegen, die Stollen zu sichern und einige Gegenstände einzusammeln. Selbstredend gibt es aber auch hier Störenfriede, die uns an der Arbeit hindern und uns an den Kragen wollen. Beim ***Miner*** sind das Mutanten, denen man aus

Die Testergebnisse auf einen Blick:

MINER 2049 (eingekreist = Bewertung)

Grafik	(1)	2	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	(1)	2	3	4	5	6
Spielwitz	(1)	2	3	4	5	6
Urteil:	(1)	2	3	4	5	6

POLARIS

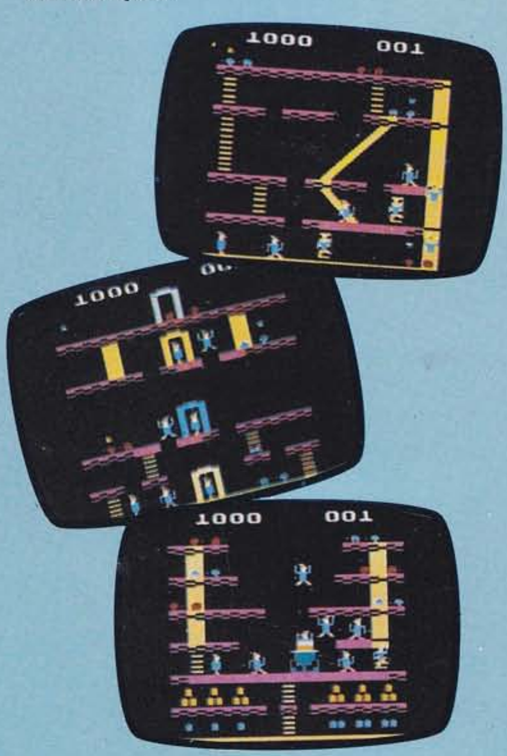
Grafik	(1)	2	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	(1)	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6

NTY BOB

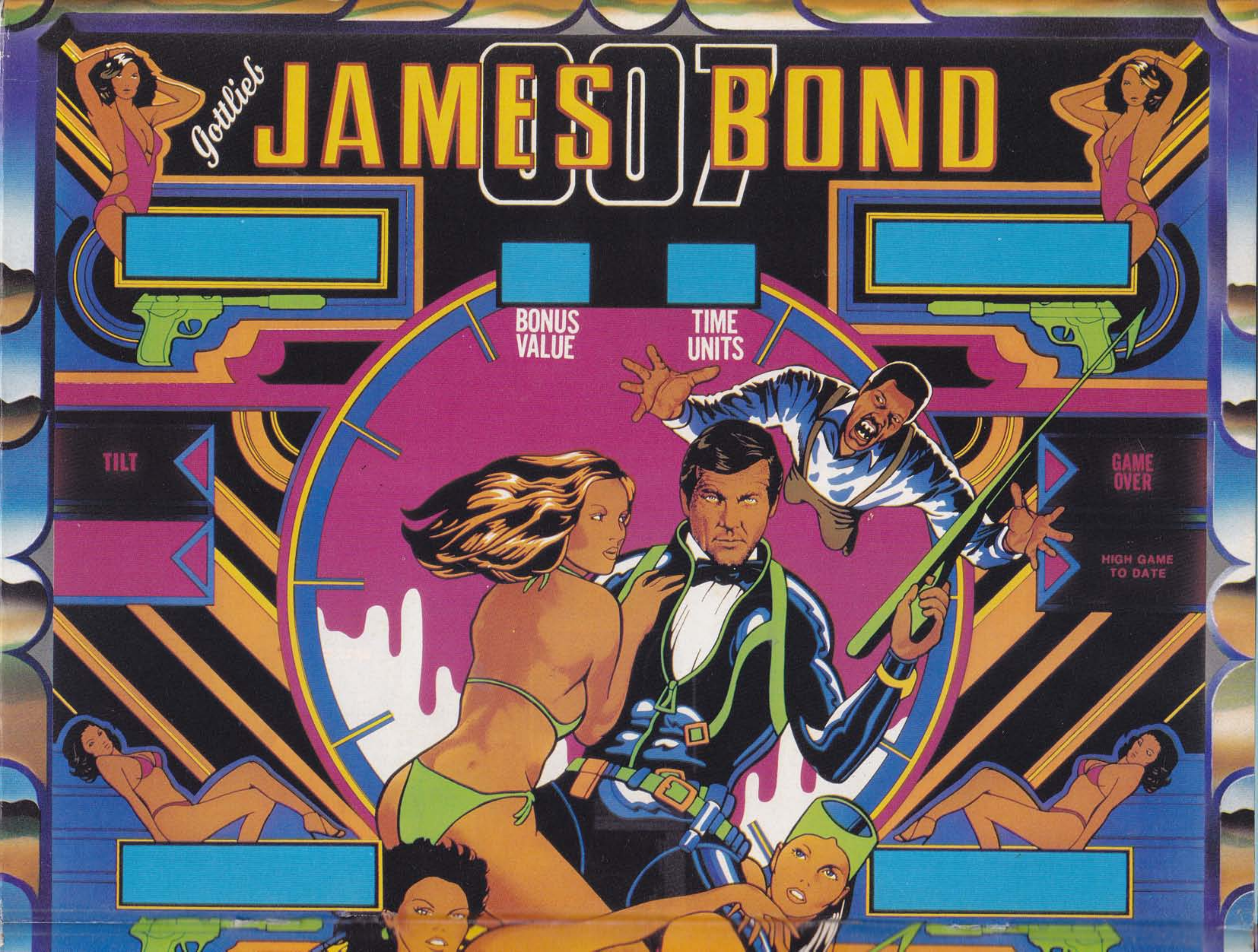


dem Weg gehen kann oder die durch Überspringen in Punkte umgewandelt werden. (Sicher: Hier ist die Ähnlichkeit mit dem beliebten Affen sehr deutlich!) Der nächste Schritt kann erst dann erfolgen, wenn die Stollen des ersten Screens komplett gesichert ist, und wir alles abgeräumt haben. Nicht einfach, da Rutschen ausgewichen werden muß und wir zugleich gegen die Zeit spielen.

Was dem ***Donkey*** der Fahrstuhl ist dem ***Miner*** die Hydraulik bei Bild zwei. Wiederum sammeln wir Uran (das bringt pro Brocken zwei Punkte) und weiteres heiteres. Um schließlich im dritten Bild was schaffen zu können, müssen wir TNT herankarren, eine Kanone laden und uns so auf die verschiedenen Stollenebenen schießen. Vorausgesetzt, wir füllen nicht zuviel TNT ins Kanonenrohr (das zieht zwangsläufig eine Betäubung, sprich: den Verlust eines Bildschirmlebens nach sich),erreichen wir das Ziel des Spiels.



Mir gefällt beim ***Miner*** die Grafik sehr gut. Und wenn die sich ständig wiederholenden Takte des Songs „Oh,my darling Clementine" — bei Spielbeginn — auch etwas nerven: Das alles ist witzig gemacht und sein Geld allemal wert. Mit dem Computervorbild (Big Five Software) kann diese VCS-Variante durchaus konkurrieren. Übrigens (aber bitte nicht weitersagen!), „Bounty Bob" wird bald in neuen Bildschirmabenteuern wieder auftauchen.



Gottlieb
JAMES 007 BOND
BONUS VALUE
TIME UNITS
TILT
GAME OVER
HIGH GAME TO DATE



Kaum zu schlagen: James Bond 007

„Time is money . . . Zeit ist Geld, und ein Spiel gegen die Zeit ist ein Spiel voll knisternder Spannung, wie Sie es bei jedem James Bond erleben. Das Spiel gegen die Zeit, das ist Gottlieb's neues Konzept, denn . . . Zeit ist Geld!" - So bewarb der amerikanische Flipperhersteller jene Pinball-Maschine, die im Jahre 1980 vorgestellt wurde. Natürlich: Der Name „Bond" war seit dem Filmerstling „Dr. No" mit der folgenden Bond-Merchandising-Welle Garant für Umsatz. Sei es nun bei Bond-Manschettenknöpfen, Bond-Krawatten, -Hemden,-Feuerzeugen oder anderen Gebrauchsgegenständen, die mit den Initialen des Superagenten geschmückt wurden. Wieweit nun ein im Grunde schlichter Flipper an den Erfolg anknüpfen könnte. . . das blieb abzuwarten. Kurzum: Gottlieb's „James Bond" wurde ein Erfolg! Der Spruch „The Pinball Licensed To Thrill" in Abwandlung des berühmt-berüchtigten Mottos „The Agent Licensed To Kill" bewirkte, was beabsichtigt war. Ursache dafür: Die Features stimmten. Bei Spielbeginn hatte jeder Spieler 50 Zeitpunkte und unbegrenzt viele Kugeln. Sobald ein „Drop Target" oder „Rollover" ausgelöst wurde, lief der Timer und zählte Countdown. Waren die Ziele einer Reihe getroffen oder alle „Rollovers" überrollt, wurde der Countdown unterbrochen, der Timer gestoppt und ein Bonus von drei Zeitpunkten addiert. Zwei Zeitpunkte sowie zusätzliche 10.000 Bonuspunkte gab es fürs Treffen zweier Targets. Schaffte man alle Targets bei einem Kugeldurchgang, bedeutete das zehn Zeitpunkte zusätzlich. Der Doppelflipper machte diese Bonus-Gewinne relativ leicht möglich. Erreichte der Timer den Stand „Null", leuchtet der Hinweis „Spezial" auf. Game-Design wie Spielablauf vermittelten dem Flipperspieler die Illusion, „Pinball-Agent" zu sein. Im Bond-Jahr 1983 mit „Octopussy" ist Gottlieb's Pinball-Maschine so aktuell wie eh und je.



Das müßte man sich mal vorstellen: Der berühmte Geheimagent spielt im nächsten Bond-Film an diesem, nach ihm benannten Flipper

Vergnüglicher als nur ein Computer,



Die Computer-Tastatur



Der Musik-Synthesizer



Das Steuerpult

Das Intellivision System. Eine

Das Intellivision System. Ein großartiges Programm elektronischer Bausteine, mit dem Kinder, ja, die ganze Familie, spielend ins Computer-Zeitalter hineinwachsen. ***Wenn schon videospielen, dann richtig: Mit 16 Bit.*** Grundbaustein ist das Steuerpult mit 16 Bit-Mikroprozessor. Gegenüber den anderen Videospielen mit maximal 8 Bit ist das



eine 256mal höhere Rechnerleistung. Sie können sich ausrechnen, was das für den Spielspaß bedeutet: Für die Rasanz der Bewegungen, die Lebensechtheit der Figuren, die Raffinesse der Spielabläufe. ***Speziell für die 16 Bit-Klasse: ein einzigartiges Spiele-Programm.*** Der Rechner macht's möglich: Intellivision Spieler müssen sich nicht auf einfache Schießspiele u.ä. beschränken. Sie erwarten 3-D-Effekte, unwahrscheinlich steigerbare Schwierigkeitsgrade, Sportspiele von einer Realistik, mit der die alten



„Strichmännchen" in den Schatten gestellt werden. Und mit dem Sprach-Synthesizer Intellivoice haben jetzt auch sprechende Videospiele Deutschland-Premiere.

r, lehrreicher als nur ein Videospiel.





Der Computer-Adapter



Der Sprach-Synthesizer Intellivoice

e Investition in Spaß und Zukunft.



Und nun spielend zum Computer. Mit einem Computer umgehen zu können wird in Zukunft so wichtig sein wie heute Lesen und Schreiben. Mit Intellivision kein Problem: Computer-Adapter und Tastatur an das Steuerpult anschließen – schon ist der Heim-Computer startbereit. Mit tollen Cassetten lernt jeder dann spielend einfach, wie man damit umgeht. Natürlich in Basic, der Computer-Sprache Nr. 1. Wenn Sie also mit dem Gedanken an ein Videospiel spielen, denken Sie auch ein wenig an die Zukunft. Was in Intellivision noch an Möglichkeiten steckt (z.B. musizieren lernen) sehen Sie oben bzw. bei Ihrem Händler.

Ab die Post zu Mattel Electronics, Postfach 760769, 2000 Hamburg 76. Wir schicken Ihne gerne alles über das Intellivision System. Plus einen 16 Bit starken Aufkleber.

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION®
Das System mit Zukunft



VECTREX: HINEIN IN

MINESTORM: „Asteroids"-Fans, aufgepaßt!

Ob man will oder nicht (und man will sicher): An *Minestorm* kommt ein VECTREX-Besitzer nicht vorbei! Fest integriert hat der Hersteller ein Spiel, das sich — wie die meisten sogenannten Weltraum-Spiele — zwar nicht durch ungewöhnliche Originalität auszeichnet, das innerhalb der Sparte der „Ballerspiele" jedoch einen vorderen Platz einnehmen kann.
Mit seinem Raumschiff ist man in einen fürchterlichen Asteroiden- bzw. Meteoriten-Sturm geraten; es wäre ja auch frustrierend, wenn im Video-Weltall einmal nichts los wäre! Die unterschiedlich eckigen Gebilde drohen, das Raumschiff zu rammen. Undiszipliniert kreisen sie geradlinig über den Bildschirm, bei jedem Spielstart übrigens in anderer Anordnung. Man sollte sich mit seinem Schiff möglichst nicht zu sehr am Rand aufhalten, will man nicht ein unfreiwilliges Rendezvous mit einem Objekt, das z.B. links aus dem Bild schwebt, rechts jedoch wieder auftaucht.
Ständig muß man die Feuertaste betätigen und sich den Bildschirm freischießen, um in einen weiteren, schwierigeren Sturm zu geraten. *Minestorm* orientiert sich ohne Zweifel an ATARIS „Asteroids". Trotz fehlender Farbe ist es aufregender.

Star Ship Treffen oder getroffen werden

Ballermann und Söhne kommen wieder voll auf ihre Kosten, andere Spielertypen sollten sich witzigeren VECTREX-Spielen zuwenden: Als Kapitän eines — na, was schon? — Raumschiffes erhält der Spieler den Auftrag, eine feindliche Invasion aus dem All aufzuhalten. Alpha- und Beta-Schiffe, Alpha- und Beta-Torpedos, Tankstationen, ein feindliches Mutterschiff und das berühmte — oder auch nicht? — Schwarze Loch jagen über den Bildschirm. Die gegnerischen Objekte müssen mit dem Fadenkreuz anvisiert werden. Trifft einen dagegen ein Torpedo, zersplittert das eigene Bugfenster. Um zum feindlichen Mutterschiff vorzudringen, muß man auf das Schwarze Loch zielen, was nur einmal im Spiel möglich ist. Viel Action, wenig Neues!

Space Wars Wer zuerst trifft, hat gewonnen!

Die meisten VECTREX-Spiele holen den Programmierer-Weltraum ins Wohnzimmer. Unter diesen Spielen befinden sich die schwächsten, allen voran *Space Wars*. Die Handlung ist simpel und rechtfertigt kaum eine Existenz innerhalb eines Systems, das in einigen Fällen bereits andeutet, zu welcher Komplexität es auch hinsichtlich des Ablaufs fähig ist.
Wieder einmal kurvt man im All, auf dem Heimflug zur Erde. Ein fremdes Roboterschiff versucht, die erfolgreiche Ankunft zu verhindern, und es entwickelt sich eine Minischlacht zwischen dem eigenen und dem gegnerischen Schiff, garniert durch einige Meteoriten, denen man ausweichen muß. Wer zuerst zehnmal getroffen worden ist, hat das Spiel verloren. Das war's schon!

RIP-OFF Piraten im Weltraum

Ein Hauch von Originalität liegt in der Luft, wenn man *Rip-Off* in den Kassetten-Schacht steckt. Immerhin etwas bei ansonsten sehr abstraktem Gekurve und Geknatter.
Die Spielhandlung kreist um — je nach gewählter Variante — 4 oder 8 Brennstoff-Tanks, die für die vom Spieler zu dirigierende Weltraumflotte unentbehrlich sind. Leider aber nicht nur für sie (bzw. erfreulicherweise nicht, denn sonst gäbe es keinen triftigen Grund für dieses Spiel!), denn Piraten sind unterwegs, um sich der Tanks zu bemächtigen.
Bis hierhin ist der Spielgedanke nicht reizlos. Was sich jedoch anschließt, was das eigentliche Spiel ausmacht, das unterscheidet sich kaum vom „08/15" anderer Spiele. Piratenschiffe tauchen auf, nähern sich den zentral gelagerten Tanks, versuchen erfolgreich oder -los, je eines der „Fässer" zu stibitzen, können dabei aber beschossen werden. Je mehr Piraten man vernichten kann, desto mehr Bonuspunkte erhält man und desto schwieriger wird der weitere Spielverlauf. Überraschende neue Gags jedoch bleiben Fehlanzeige!

SOLAR QUESTS Komm' nicht zu nah an die Sonne!

Hauptanliegen dieses Spiels ist permanente Zerstörung. Es versteht sich beinahe von selbst, daß nahezu alles, was auf dem Bildschirm außer dem eigenen zu bewegenden Symbol kreucht und fleucht, „feindlich" ist. Sobald sie auftauchen, die Weltraum-Schiffe der feindlichen Galaxie, müssen sie vernichtet werden, daran führt auch bei *Solar Quest* kein Weg vorbei. Acht unterschiedliche Raumschifftypen in der bekannten VECTREX-Abstraktion nähern sich von allen Seiten. Das eigene Schiff kann feuern, stufenlos im „All" dirigiert werden, zum nuklearen Schlag ausholen (d.h. sämtliche im Augenblick sichtbaren gegnerischen Objekte eliminieren) oder im Falle ausweglos erscheinender Attacken im Hyperraum verschwinden und an einer unvorhersehbaren Stelle wieder auftauchen.
Ein beispielloses Paradoxum schließt sich an den Abschuß eines Raumschiffes an: Netterweise wird der Pilot offenbar zunächst noch verschont. Er hat sich anscheinend mit einer Art Schleudersitz retten können und schwebt als VECTREX-Sternchen dem Bildschirm-Mittelpunkt, der alle Objekte anziehenden und zerschmelzenden Sonne entgegen. Eine hohe Punktzahl ist zu erzielen, wenn man diese „Piloten" rechtzeitig mit dem eigenen Schiff touchiert, mithin rettet. Knallt man sie jedoch auch noch ab (Gnadenschuß???), so veringert sich der Punktgewinn.



DIE TIEFE!

Der Eindruck von Dreidimensionalität ist Trumpf beim „König der Videospiele". Was die Cassetten an Spiel und Spannung sonst noch bringen, sagt TeleMatch Ihnen hier

von HELGE ANDERSEN

Es muß immer wieder gesagt und geschrieben werden: Wo bleibt der Spielwitz? Was soll innerhalb der gesamten Videospiel-Szene die hundertste und aberhundertste Variation einer Variation von Weltraumvarianten?

STARHAWK
3D-Schießen im 20-Sekunden-Limit

Solar Quest ist zwar nicht gerade witzig, aber — liest man nicht die Anleitungs-Hintergründe — immerhin noch als Reaktionsspiel in gewisser Weise aufregend. Das trifft auch auf ***Starhawk*** zu, ein weiteres Weltraum-Abschußspiel à la ***Star Strike*** (MATTEL INTELLIVISION).
Der Spieler sitzt im Cockpit seines Raumschiffes, spielerisch gesehen natürlich, und blickt ins All. Was sieht er? Man wird es nicht für möglich halten: Keine freundliche Begrüßungsflotte, sondern die erwarteten Feinde! Er muß sich auseinandersetzen mit Befehlskreuzern, Raketen, Sternenschiffen, Bombern und einfachen Geschossen, die mit — alles, was Recht ist! — erstaunlicher 3D-Wirkung auf ihn zugerast kommen. 10.000 Punkte muß man zunächst innerhalb von 60 Sekunden dadurch für sich buchen, daß man diese Feindflotte mit Hilfe eines ins Visier gebrachten Fadenkreuzes abfängt. Gelingt das, darf man 20 Sekunden lang weiterspielen, um erneut 10.000 Punkte zu erreichen, wieder 20 Zusatzsekunden zu spielen usw. Natürlich wird der Schwierigkeitsgrad stets höher, und es erscheint nahezu unmöglich, längere Zeit im Spiel bleiben zu können, aber wer sich häufiger mit ***Starhawk*** beschäftigen möchte, der hätte sich gewiß mehr Abwechslung gewünscht. Interessanter wird ***Starhawk***, wenn man zu zweit (mit zweitem Controller) ein Simultanspiel absolviert.

Die Testergebnisse auf einen Blick

MINESTORM						
Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	**2**	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

STAR SHIP						
Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Sound	1	2	3	4	**5**	6
Action	1	2	3	**4**	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	**5**	6
Urteil:	1	2	3	4	**5**	6

SPACE WARS						
Grafik	1	2	3	4	**5**	6
Sound	1	2	3	4	**5**	6
Action	1	2	3	**4**	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	**6**
Urteil:	1	2	3	4	**5**	6

RIP OFF						
Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	**4**	5	6
Urteil:	1	2	3	**4**	5	6

SOLAR QUEST						
Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	**4**	5	6
Urteil:	1	2	3	**4**	5	6

STARHAWK						
Grafik	1	2	**3**	4	5	6
Sound	1	2	**3**	4	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

BERZERK						
Grafik	1	2	**3**	4	5	6
Sound	1	2	3	**4**	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

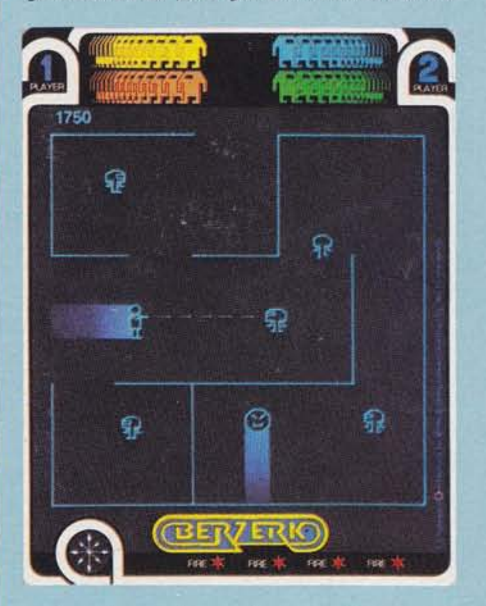
CLEAN SWEEP						
Grafik	1	2	**3**	4	5	6
Sound	1	2	**3**	4	5	6
Action	1	2	**3**	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

BLITZ!						
Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Sound	1	2	**3**	4	5	6
Action	1	**2**	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	**3**	4	5	6
Urteil:	1	2	**3**	4	5	6

COSMIC CHASM						
Grafik	1	**2**	3	4	5	6
Sound	1	**2**	3	4	5	6
Action	**1**	2	3	4	5	6
Spielwitz	**1**	2	3	4	5	6
Urteil:	**1**	2	3	4	5	6

BERZERK
Wer fürchtet sich vor dem Bösen Otto?

Allen Ottos unter den **TeleMatch**-Lesern sei vorab versichert: Sie sind natürlich nicht gemeint! Aber jede größere Familie hat ihr



mehr oder weniger schwarzes Schaf, und der schwärzeste Otto ist „Evil Otto", ein stets grinsendes Etwas, das aus dem Spiel ***Berzerk*** nicht fortzudenken ist.
ATARI-Freunde werden aufhorchen, aber es ist so: VECTREX' ***Berzerk*** entspricht voll und ganz der ATARI-VCS-Fassung. Sollte ich abwägen, so wäre ich geneigt, das VECTREX-Spiel leicht zu favorisieren.
Ein Humanoid - eine wohl nur anders über die Lippen gehende Bezeichnung für einen Vertreter der menschlichen Rasse - versucht verzweifelt, aus einem Labyrinth zu entfliehen, in welchem er von Robotern gefangengehalten wird. Kann er entfliehen?
Diese Frage beantwortet die Spielanleitung positiv, aber das stimmt nur am Rande, denn er entflieht nur in ein anderes Labyrinth, und von ihm in ein wieder anderes usw. Voraussetzung hierfür ist, daß er nicht die unter Strom stehenden Wände des je-



weiligen Irrgartens berührt und den Robotern ausweicht oder sie vernichtet, will er nicht seinerseits von ihnen getroffen werden. Hält man sich zu lange in einem Labyrinth auf, so hüpft der Böse Otto hämisch grinsend ins Bild. Jetzt kann man nur noch auf dem schnellsten Weg die Flucht ergreifen, denn Otto ist nicht angreifbar. Im Gegenteil: Otto verfolgt den Humanoiden und versucht ihn durch bloße Berührung auszuschalten. Gelingt die Flucht durch einen der Ausgänge, so warten im angrenzenden Labyrinth weitere Roboter.

CLEAN SWEEP „Pac-Man" in Grün

4 VECTREX-Cassetten stellen derzeit die qualitative Spitze im Erstangebot dieses Systems dar: ***Clean Sweep,* Blitz Hyperchase** und **Cosmic Chasm**.

Clean Sweep ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Art „Pac-Man" in Grün — unter Bezugnahme auf die grüne Folie, mit der der s/w-Bildschirm nachträglich ein wenig koloriert wird. Man muß sich folgendes vorstellen: In einer Bank haben Räuber den Tresor in die Luft gejagt. Das ganze Geld liegt verstreut in den Gängen herum. Rechtzeitig ist der Bankdirektor durch den Lärm der Sprengung wach geworden. Weil er weiß, daß auf dieser VECTREX-Kassette ausnahmsweise einmal nicht geschossen wird, rückt er höchstpersönlich an, ausgestattet mit einem Geld-Staubsauger.

Die Bankräuber versuchen zu verhindern, daß der Staubsauger das gesamte Geld aufsaugen kann und jagen ihn. Mit dem Staubsauger zieht man durch die Gänge und entleert den Beutel von Zeit zu Zeit im Zentraltresor, in welchem man vor den Räubern sicher ist. Wenn man eines der vier Eckfelder aufsucht, entwickelt der Staubsauger Turbokräfte und kann für kurze Zeit die Bankräuber gleich mit aufsaugen, was sich natürlich auf dem Punktekonto niederschlägt.

Ein Besitzer sowohl des ATARI-Systems (mit „Pac-Man") als auch des VECTREX-Gerätes kommt als ***Clean Sweep***-Interessent nicht in Frage. Wer jedoch mit diesem Spiel erste Pampelmusen-Erfahrungen sammeln möchte, der findet ein Spiel vor, das sich hinter der Original-Vorlage nicht zu verstecken braucht — trotz der hohen Abstraktion, deren Code man nur nach dem Lesen der hier kurz skizzierten Spielanleitung dechiffrieren kann.

BLITZ! Schuld ist nur die Spielanleitung

Es gilt für Brettspiele noch mehr als für Videospiele: Die besten Spielideen haben dann keine Chance und verschwinden nach kürzester Zeit vom Markt, wenn die Anleitung, die formulierte Regel, miserabel ist. Die vielleicht im Grunde beste der ersten VECTREX-Kassetten, ***Blitz!***, die zweifellos eine Best-Benotung verdient gehabt hätte, muß entscheidend abgewertet werden, weil es für die meisten Spieler günstigstenfalls kaum, eher nicht möglich sein wird, nachzuspielen, was die Anleitung unklar und viel zu knapp andeutet.

Blitz! ist eine American Football-Fassung, die taktisch brillante Spielzüge hervorragend realistisch simuliert. Man kann seine Feldspieler variantenreich aufstellen, gleichzeitig gegeneinander oder gegen den Computer antreten. Die Originalregeln dieser in den USA beliebten, bei uns wenig bekannten Sportart werden auf Blitz! übertragen, und das ist auch das Problem: Im deutschen Sprachraum kennt kaum jemand die Regeln. Deshalb ist man auf das angewiesen, was der Hersteller meint, mitteilen zu müssen. Damit scheint er offenbar gewaltig überfordert.

Da mit den Spielen des VECTREX-Systems keine Spezialisten angesprochen werden sollen, sondern Videospieler wie solche, die sich auch für andere Systeme interessieren oder die deren Spiele spielen, kann man den Hersteller nur dringend auffordern, unverzüglich eine vollständig neue Anleitung zu verfassen, getestet von denen, die Football noch nie kennengelernt haben. Wenn das geschehen ist, dann wird man die abstrakten Feldspieler-Symbole gern in Kauf nehmen und sich erfreuen an einem packenden Mannschaftsspiel, das neugierig macht auf das, was an VECTREX-Neuheiten für die nächsten Monate geplant ist. ***Blitz!*** deutet an, daß sich VECTREX nicht in simplen Ballerspielen erschöpfen muß.

COSMIC CHASM Ein Abenteuerspiel voller Action!

„Nur Sie können die Galaxie retten, indem Sie in das verborgene Labyrinth der gegnerischen Invasions-Zentrale eindringen, sich bis zu dem seelenlosen Elektronengehirn vorkämpfen und es außer Gefecht setzen..." Liest man diesen ersten Satz der Spielanleitung, so könnte man vermuten, ***Cosmic Chasm*** sei nicht wesentlich anders als die meisten anderen VECTREX-Weltraumspiele. Eine vollkommen falsche, voreilige Schlußfolgerung! ***Cosmic Chasm*** ist ein so faszinierendes Spiel, daß andere Hersteller froh wären, ein derartiges Spiel im eigenen Kassettenangebot zu wissen.

Gewiß, Schauplatz des Geschehens ist der Video-Weltraum; wüßte man das jedoch nicht aus der Spielanleitung, so könnte man durchaus andere Bezüge ableiten. Auf dem Bildschirm sieht man zunächst eine Landkarte mit mehreren Höhlen und den Gängen besagter Invasions-Zentrale. Von Höhle zu Höhle, von Gang zu Gang arbeitet man sich zu diesem Zentrum vor, hat es in jeder Höhle (die auf dem Bildschirm durch eine



neue Einzelgrafik vergrößert wiedergegeben wird) mit angreifenden Robotern zu tun, muß diese ausschalten, sich mit einem Bohrer einen Weg durch den Kraftfeld-Vorhang am Höhlenausgang bereiten, schließlich im Zentrum eine sogenannten Bombe legen und innerhalb von 15 Sekunden das gesamte Höhlensystem wieder verlassen haben, um eine weitere Mission mit veränderten Bedingungen antreten zu können. Ständig ist zu berücksichtigen, daß jede Höhle einen Kern besitzt, der pausenlos wächst und das eigene Raumschiff an den Wänden zu zerquetschen droht.

Cosmic Chasm ist alles andere als ein Kriegs- oder Ballerspiel bekannten Kalibers. Man muß mit Köpfchen spielen; andernfalls vergeudet man unnötig wertvolle Zeit. In Anbetracht der Landkarte und des Gangverlaufes kommt man nur mit einem klaren Konzept weiter. Ein Abenteuer-, ja beinahe ein Fantasyspiel allererster Güte!

JETZT NEU!

Reactor™

IM REACTOR IST DIE HÖLLE LOS!

Und Sie stecken mittendrin. Der Reaktor-Kern ist außer Kontrolle geraten, vergrößert sich ständig und nähert sich seinem Schmelzpunkt. Sie müssen, um zu überleben, den Reaktor-Kern wieder verkleinern.
Darum zerstören Sie schnell die Kontrollstäbe an den Todeswänden. Aber Vorsicht! Schwärme atomarer Feindes-Partikel attackieren Sie. Doch Sie wehren sich!
Sie lassen die Feindes-Partikel an den Reaktor-Wänden zerschellen, drängen sie in die Extra-Kammern und verwirren die Angreifer mit Täuschzielen.
Doch irgendwann kommt der furchtbare atomare Wirbel. Den werden Sie nur überstehen, wenn Sie alles geben.
Reactor. Der Spielhallen-Hit.
Jetzt als Parker Video-Spiele-Cassette.



Video-Spiele-Cassetten
Passend für VCS (Atari)

Ich möchte Mitglied im Parker-Video-Spiele Club werden.

Jedes Mitglied erhält neue Spiele-Informationen, besondere Angebote und vieles mehr. Die Mitgliedschaft ist kostenlos.

Haben Sie schon Video-Spiele-Cassetten?
○ ja ○ nein

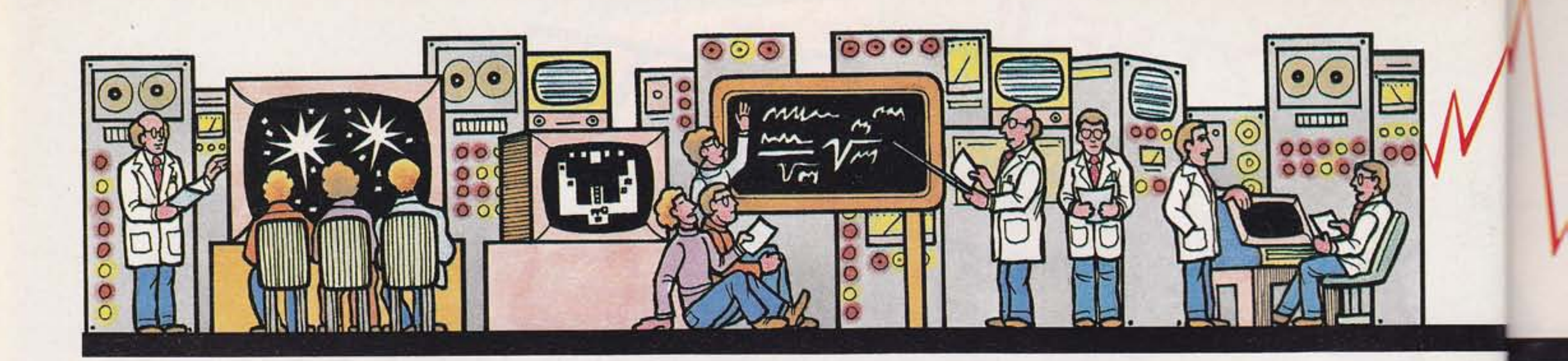
Wenn ja, für welches System?
○ Atari ○ Philips ○ Mattel

○ oder ein anderes ____________

Name: ____________

Adresse: ____________

Coupon einsenden an:
Parker Spiele, Postfach 30 01 40, 6054 Rodgau 3



DER SUPERCHARGER: MANN, IST DAS SCHNELL

Trotz aller Perfektion in Sachen Grafik und Sound, trotz aller „Hintergrundstories" in Bedienungsanleitungen und Werbung, um die Phantasie anzuregen und banale Spiele aufzumotzen: Die Videospielgrundmuster sind geblieben. Und Urgroßvater ***Pong*** ist nicht kleinzukriegen. Was ja kein Fehler sein muß. ***Breakout*** bzw. ***Superbreakout*** mit ihrem weitläufigen Verwandtenkreis in sämtlichen Systemen stehen dafür exemplarisch. Spiele übrigens, die bis heute zu meinen Favoriten gehören.

FIREBALL
Evergreen – neu aufgelegt

Folgerichtig kam ***Fireball*** bereits nach dem ersten Anspielen aller fünf Varianten (es sind wirklich verschiedene Spiele) in meiner ganz privaten Hitparade auf einen der vorderen Plätze. Firetrap, Marching, Blocks, Knock-A-Block, Migrating Blocks und Cascade — das ist Videospielen „pur". Ohne Schnörkel, dafür aber mit Witz, Gimmicks und sich ständig steigerndem Tempo. Nicht Ballern, sondern Konzentration ist angesagt. Alle ***Fireball***-Varianten gibt es in ähnlicher Form bei ***Superbreakout***. Doch die Starpath-Leute haben einen Elektronen-Mini-Menschen ins Programm gebracht, der je nach Position den linken oder rechten Arm zum Fangen und Zurückwerfen hebt.

Die Ladezeit (das gilt für alle Starpath-Cassetten) ist verblüffend kurz. Nach maximal 30 Sekunden konnten wir spielen. Bei Nr. 1, Firetrap, tauchen Kästen auf dem Bildschirm

SUPERCHARGER

auf, in denen Kugeln schweben. Die dritte Kugel wird geworfen, um die Kästen zu durchbrechen und die Kugeln freizusetzen. Danach nimmt das Tempo von Stufe zu Stufe zu. Verpaßt man auch nur eine Kugel, greift vom linken Bildschirmrand ein feuriger Haken nach dem Bildschirm-Ich und ein Elektronenleben geht verloren. Pro Spieler (maximal vier können mitmischen!) gibt's fünf Versuche.

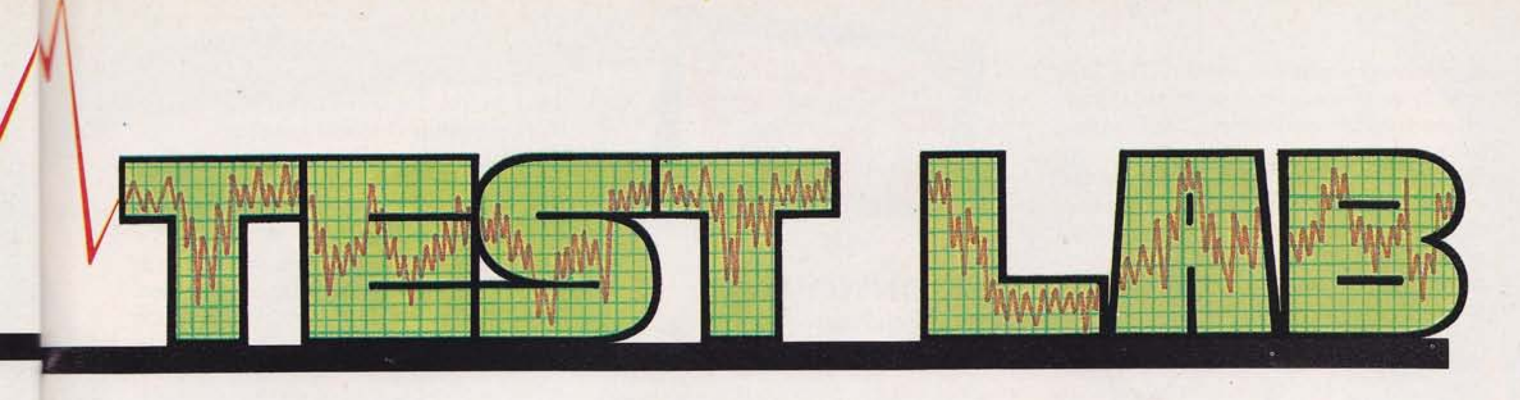
Bei Marching Blocks ist ebenfalls eine Mauer zu durchbrechen, die sich bei jedem Kugelkontakt im Zeilensprung dem Bildschirmunterrand nähert. Das Auffangen wird zwangsläufig fast unmöglich, ist der untere Rand erreicht. Dann taucht unerbittlich der Haken auf...

Knock-A-Block (Spiel 3) bringt einen bereits nach dem „Abräumen" des ersten Blocks in Schwierigkeiten. Wieder müssen zwei Kugeln gefangen und geworfen werden — rasend schnell! Die „Migrating Blocks", sich verschiebende Mauern, sind in ähnlicher Form bekannt. Nur scheint mir die Sache noch reizvoller, da schneller und unberechenbarer. Auch das fünfte Spiel „Cascade", beweist, daß selbst einfache Spiele steigerbar sind. Die Steuerung läuft hier über Paddles. Der Spielspaß bleibt lange. Einziger Minuspunkt, die relativ karge, ja unattraktive Soundkulisse. Mit einem Wort: Monoton.

SUICIDE MISSION
Retten Sie den Patienten

Der Spielgedanke ist lobenswert, wenngleich bekannt: Bei der „Selbstmord Mission" müs-







sen wir in unserer Eigenschaft als Minisonde, im Körper eines herzkranken Patienten, Bakterien, Viren und ähnliche Erreger eleminieren, um den Kandidaten zu retten — und natürlich Punkte sammeln. Kommt Ihnen bekannt vor? Klar doch: IMAGIC hat für Intellivision den ***Microsurgeon*** im Repertoire und SIRIUS bietet die ***Fantastic Voyage*** nach dem gleichnamigen Film als Cartridge für ATARI 400/800 an. (Beide Cassetten haben wir in **TeleMatch** vorgestellt).
Pardoxerweise aber entpuppte sich die Cassette dann als ***Asteroids***-Variante, wobei sie mit dieser grafisch wie akustisch kam konkurieren kann.
Der Reiz dieses Spiels besteht auch hier im Tempo und in der Masse der Angreifer. So gesehen ist die Aussage der Bedienungsanleitung richtig, in der es heißt: „Ihre Chancen stehen eins zu eine Million." Wer Höchstpunktzahlen unter schweren Bedingungen erreichen will, ist gut bedient — sofern er ans Umfeld keine hohen Ansprüche stellt.

COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE
Wie kommen Kommunisten ins Weltall?

Space Invaders nebst Anhang lassen herzlich grüßen: „Auf, auf zum fröhlichen Ballern" heißt es hier. Dies bei Schwierigkeitsgrad 9 in einem Tempo, daß einem Hören, Sehen und Action-Knopf-Drücken vergeht. (Nebenbei: Mit einem „normalen" Joystick gewinnt man bei dem Spiel keinen Blumentopf. So schnell ist das!) Die Wahl der verschiedenen Optionen, so die Aktivierung der „Shields", der „Zeitschleife" (was eine Verzögerung der herabsinkenden Angreifer bewirkt), durchschlagende „Feuerkraft" etc. ermöglicht eine Reihe individueller Spielkombinationen. Ein Fast-Action-Game, wie's im Buche steht.
Aber wieso, zum Teufel, die „Mutanten aus dem All" ausgerechnet auch noch Kommunisten sind (sein sollen), dafür gibt's keine Erklärung. Außer der, daß der oder die Programmierer sehr verquere Vorstellungen von Kommunisten generell und Mutanten speziell haben. Oder liegt's daran, daß die amerikanischen Spiel-Kollegen sowas brauchen? — Wie auch immer: Mit der Bildschirm-Realität hat die auf Verpackung und in Bedienungsanleitung erzählte aufgeblasene, zumal alberne Geschichte nicht die Bohne zu tun. Und Tempo hin, Tempo her: Es bleibt ein simpler, akustisch farbloser ***Space Invaders***-Aufguß, der eine gute Note lediglich durch die Action verdient hat. Die schwächste Cassette für den Supercharger!



COMMUNIST MUTANTS

ESCAPE FROM THE MINDMASTER
Flucht vorm Superhirn

Ein Videospiel der Extraklasse, das vorweg! Sicher: Es bedarf einiger Eingewöhnung und Übung, um durchzusteigen (und guter Englischkenntnisse, um die Bedienungsanleitung zu verstehen). Danach aber sind dem Spielspaß kaum Grenzen gesetzt.
Die Situation: Man „erwacht" in einem Alptraum und befindet sich in einem Labyrinth. Dies grafisch hervorragend in Quasi-3D-Manier dargestellt. Unsere Aufgabe besteht darin, aus dem Labyrinth zu entwischen, verschiedene, unterschiedlich schwere Tests zu bestehen und einem ebenfalls im Labyrinth befindlichen Ungeheuer zu entkommen. Der „Mindmaster", dessen Gefangener man ist, hat nur dann Erbarmen, wenn wir ausreichende Intelligenz beweisen. Die wird ebenso getestet wie Gedächtnisstärke, Koordinationsvermögen und Reflexe — je nach Spielstufe. Da ***Escape from the Mindmaster*** sehr komplex ist, muß es — abhängig vom Spielerfolg! — in vier Stufen in den

Supercharger geladen werden. Das geht jedoch nur, wenn die vorangegangene Phase zur Zufriedenheit des Mindmasters gelöst ist.
Bei Spielbeginn sind zwei Labyrinthe der insgesamt sechs zu durchwandern. Unter dem 3 D-Labyrinth wird ein Übersichtsplan gezeigt, der die Ermittlung des eigenen Standortes ermöglicht. Daneben befindet sich eine Art Monitor, in dem, ebenfalls abhängig vom Spielverlauf, Puzzlesstücke gezeigt werden, die zu lokalisieren sind, wenn Mindmaster danach „fragt". Rechts neben dem Übersichtsplan zeigt eine Tafel



Die Spiele auf dem Schirm (von oben nach unten): Fireball, Suicide Mission, Mutants, Mastermind, Dragonstomper

die Blickrichtung mittels Pfeil an, ferner die Chancen, die einem ***Mindmaster*** noch läßt und den jeweiligen Punktestand.
Wer erstmals die Flucht wagt, wird verblüfft sein, wie schnell die 60 Startpunkte verbraucht sind. Die Spielleistung wird daran gemessen, wieviele Punkte pro Labyrinth übrig bleiben. Dieser Punktestand wird den 60 neuen Startpunkten beim folgenden Labyrinth zugeschlagen usw. Bei Punktestand „Null" ist das Spiel beendet und ***Mindmaster*** signalisiert per Bildschirmanzeige, wie er den Spieler einschätzt und was er mit ihm zu tun gedenkt. Das reicht vom Lob bis zur Eliminierung wegen mangelnder Intelligenz, wobei so eine makabre Note ins Spiel kommt.
Die Geäuschkulisse fällt gegenüber der hervorragenden räumlich wirkenden Grafik etwas ab. Dennoch: Eine kombinierte Herausforderung für Spieler, die es kniffelig und abenteuerlich mögen. Und besonders erfreulich: hier wird nicht geschossen.



DRAGONSTOMPER
Dem Drachen auf der Spur

Ein Spiel, das fast einmalig ist! — Lediglich IMAGIC's ***Riddle Of The Sphinx*** weist gewissen Ähnlichkeiten auf.
Spielgedanke: Ein einst glückliches Königreich wurde durch ein magisches Amulett, das in den Besitz eines Drachens geriet, verwüstet. Nun herrschen Terror, Angst und Schrecken. Allein der ***Dragonstomper*** kann den Drachen bezwingen, vorausgesetzt, es gelingt im Spielverlauf, die ständig wechselnden Hindernisse und Gefahren zu überwinden, sich geschickt auf Situationen einzustellen, mit Geldmitteln und Kräften hauszuhalten bzw. diese zur richtigen Zeit einzusetzen.
Auf dem Bildschirm liegt die Sache so: Nach Laden des Supercharger erscheint das erste Szenarium auf dem Bildschirm, die sogenannte „verwunschene Landschaft". Unter dem Aktionsfeld sind Anweisungs- bzw. Informationsfelder, die Auskunft über den jeweiligen Spielstand geben oder in denen nach dem nächsten Zug gefragt wird. Im ersten Feld werden die möglichen Bewegungsrichtungen angezeigt. Haben wir uns mittels Joystick in eine Richtung begeben, taucht irgendwann ein Hindernis, ein Gegner oder eine Örtlichkeit auf. Etwa eine Schlange. Worauf im Informationsfeld (in Englisch) eine entsprechende Mitteilung erfolgt. Dann wechselt dieses Feld ins sogenannte „Menü", das uns vier Wahlmöglichkeiten läßt, die durch entsprechende Joystickbewegungen aktiviert werden: Entweder „Move" (Sich bewegen), „Fight" (Kämpfen), oder „Use" (Benutzen). Letzteres bezieht sich auf Gegenstände oder Fähigkeiten, die wir beim Streifzug durchs Land erworben oder erobert haben. An vierter Stelle des Menü ist „Status" angegeben. Wählen wir diesen, erscheint ein anderes Menü, aus dem ersichtlich ist, was wir an Goldeinheiten, Kräfte- und Beweglichkeits-Potential noch haben. Durch Drücken auf „Inventory" gelangen wir zum vorangegangenen Menü zurück. Das Aktivieren von „Use" bringt eine weitere Info-Tafel auf den Schirm und läßt uns die Wahl zwischen dem Einsatz von Gold oder erworbenen Gegenständen/Fähigkeiten, um Gefahren zu bewältigen.
Ist genügend Bares, Waffen und „Zauber" zusammen, können wir die Brücke zum „unterjochten Dorf" überqueren — allerdings erst, nachdem der Brückenwächter bei uns abkassiert hat.
Das zweite Szenarium wird jetzt geladen und wieder heißt es, mit Geschick, Nachdenken und richtigem Einsatz der Mittel alle Vorbereitungen zu treffen, um die dritte, schwierigste Phase überstehen und siegreich beenden zu können. Nämlich: Einstieg in die Drachenhöhle. Hier werden Kampfstärke und Magie benötigt.
Ohne Bleistift und Papier ist man als ***Dragonstomper*** hilflos! Eine genaue Buchführung, ständige Information und Kombination sind unerläßlich.
Das eben macht den Reiz des Spieles aus, in dem immer neue Überraschungen warten. Die Kommunikation via Schrifttafel ist, ich erwähnte es, leider englischsprachig. Die Grafik muß in Teile zwar als vergleichsweise dürftig bezeichnet werden; dennoch gilt für ***Dragonstomper***: Empfehlenswert!

Die Testergebnisse auf einen Blick:

FIREBALL

Grafik	1	**(2)**	3	4	5	6
Sound	1	2	3	**(4)**	5	6
Action	1	**(2)**	3	4	5	6
Spielwitz	**(1)**	2	3	4	5	6
Urteil:	1	**(2)**	3	4	5	6

SUICIDE MISSION

Grafik	1	2	3	**(4)**	5	6
Sound	1	2	3	**(4)**	5	6
Action	1	**(2)**	3	4	5	6
Spielwitz	1	**(2)**	3	4	5	6
Urteil:	1	2	**(3)**	4	5	6

COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE

Grafik	1	2	**(3)**	4	5	6
Sound	1	2	3	**(4)**	5	6
Action	**(1)**	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	**(4)**	5	6
Urteil:	1	2	**(3)**	4	5	6

ESCAPE FROM THE MINDMASTER

Grafik	**(1)**	2	3	4	5	6
Sound	1	**(2)**	3	4	5	6
Action	**(1)**	2	3	4	5	6
Spielwitz	**(1)**	2	3	4	5	6
Urteil:	**(1)**	2	3	4	5	6

DRAGON STOMPER

Grafik	1	2	**(3)**	4	5	6
Sound	1	**(2)**	3	4	5	6
Action	**(1)**	2	3	4	5	6
Spielwitz	**(1)**	2	3	4	5	6
Urteil:	1	**(2)**	3	4	5	6

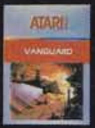
CENTIPEDE, exclusiv von ATARI:

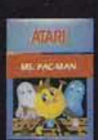
Jetzt ist auch in Eurem Fernseher der Wurm drin.

Bisher haben Euch die Tausendfüßler, Spinnen und anderes Ungeziefer nur in den Spielhallen gewurmt. Und 'ne Menge Flöhe gekostet.

Aber jetzt bringt ATARI, nach PHOENIX[1], VANGUARD[1] und MS. PAC-MAN[2], auch noch CENTIPEDE™ nach Hause. Das Video-Computer-Spiel, exclusiv von ATARI.









ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und ständig kommen neue dazu. Wie GALAXIAN[2], JUNGLE HUNT[3] oder KANGAROO[4].

Das ATARI Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben. Es braucht nur am Antennen-Eingang des Fernsehers angeschlossen zu werden, Cassette rein und schon geht's los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 600 168, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name: ....

Adresse: ....

....

Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-System™: ☐ ja ☐ nein TM 4

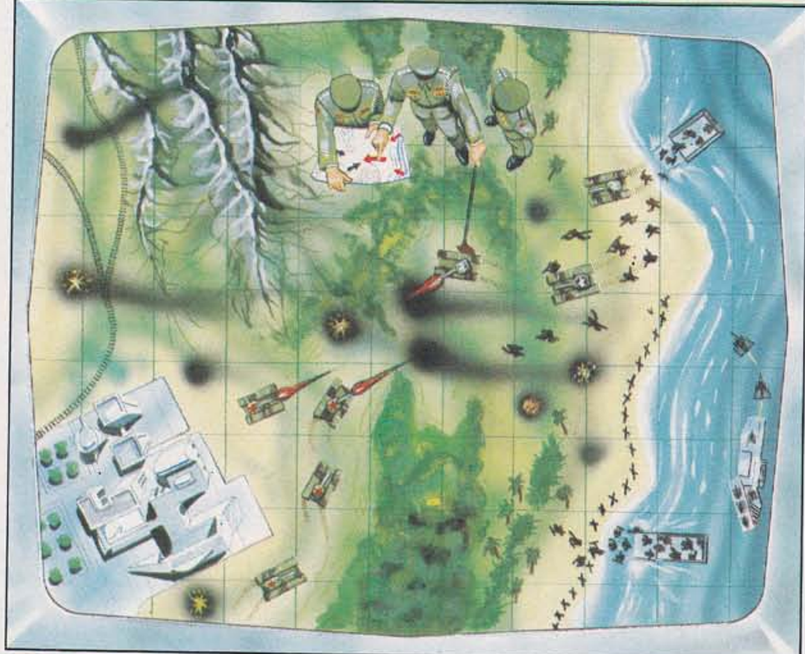


ATARI®

A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.

STRATEGIE

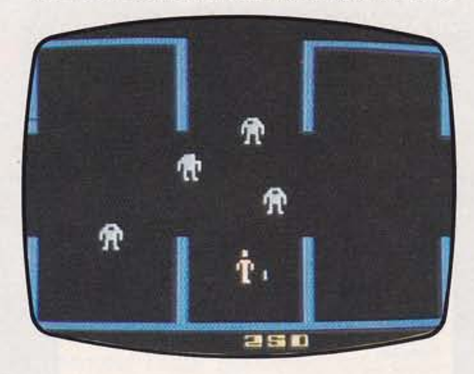


UND TAKTIK

Tips für Berzerker

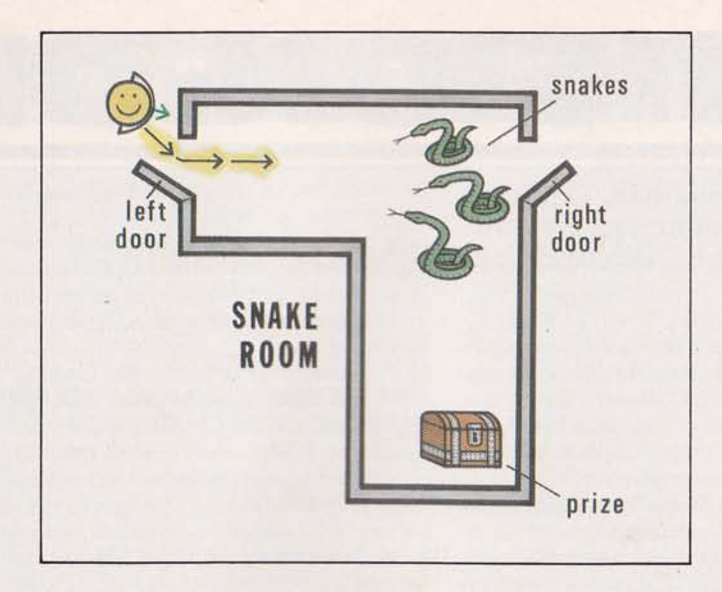
Von FRANK TETRO JR.

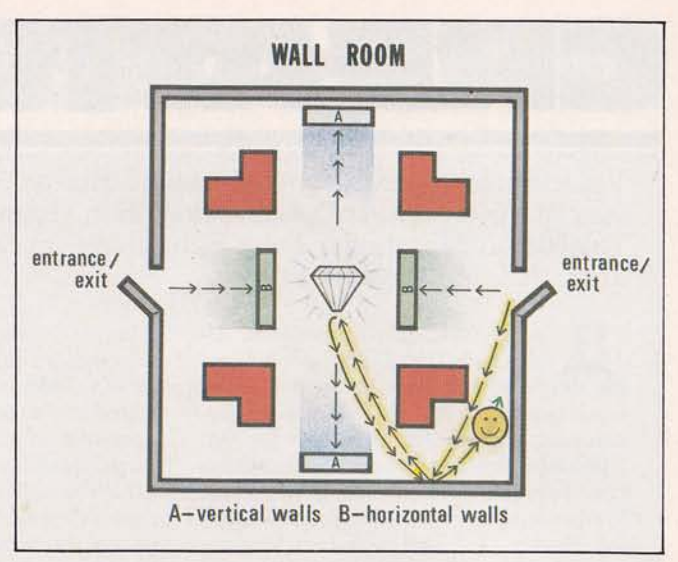
BERZERK Atari/2600 (VCS)
In Atari's Home-Version des populären Münzautomaten, von Stern ist der Spieler der einzige Überlebende eines Astronautenteams, das auf dem Planeten Mazeon landete. Ihre Gefährten wurden eliminiert und nun hetzen Sie durch die weitverzweigten Labyrinthe des Planeten, verfolgt von den Bewohnern dieser Welt. Killer-Robotern, die „Auto-Mazeons" genannt werden. Ihnen steht eine Laserwaffe zur Verfügung, aber die Roboter sind ähnlich bewaffnet. Mittels Joystick-Kontrolle können wir unsere elektronisches Ich in acht Richtungen steuern. Kontakt sowohl mit den Robotern als auch den Labyrinthwänden bedeutet Verlust eines Lebens.
In jedem der verschiedenen Räume tauchen Roboter in unterschiedlicher Zahl auf. Es ist nicht zwingend, alle Roboter zu zerlegen, bevor man ein Labyrinth verlassen kann. Schafft man das, gibt es zehn Bonuspunkte für jeden zerstörten Auto-Mazeon zusätzlich zu den normalen 50 Punkten pro Treffer.
Unser zweiter Gegenspieler ist der berühmt-berüchtigte „Böse Otto", der jedoch nur bei schwierigeren Spielstufen mit von der Partie ist. Dieses unzerstörbare Geschöpf läßt sich von Wänden nicht aufhalten.
Das Spiel beginnt mit drei Leben. Abhängig von der gewählten Variante kann man Bonus-Leben bekommen (oder auch nicht) für je 1000 Punkte. Läuft das Spiel erst, ist ständige Bewegung lebenswichtig. In der ersten Spielstufe schießen die Roboter noch nicht zurück, wenngleich die Berührung mit ihnen tödlich ist. Nach dem ersten Labyrinth setzen sich die Blechkameraden zur Wehr. Dabei sollten Sie daran denken, daß die Auto-Mazeons erst zwei Sekunden nach Beginn des Durchgangs zu schießen beginnen. Regel also: Sofort feuern. Bewegen Sie sich immer von der Tür, durch die Sie das Labyrinth betreten haben, ***weg***, da aus dieser Richtung stets der „Böse Otto" kommt.



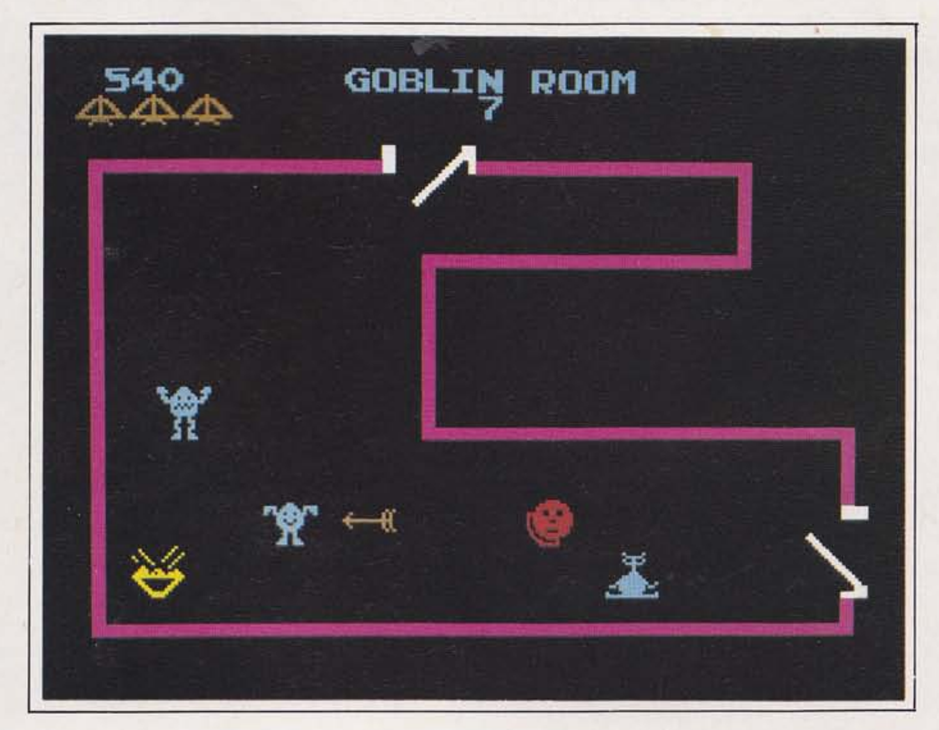
Anders als bei der Arkadenversion, in der es besser ist, vertikal und horizontal zu schießen, bringen hier Diagonalschüsse bessere Ergebnisse. Die Roboter können nämlich nicht diagonal feuern. Durch diese Strategie befinden Sie sich in einem Winkel, aus dem Sie unbeschadet auf die Auto-Mazeons zufliegen können.
Die Roboter reagieren auf die Bewegung des Spielers sehr empfindlich und versuchen stets in Linie zu kommen. Das sollten Sie ausnutzen, indem Sie sich vor und zurück bzw. von einer Seite zur anderen bewegen. Die Gegenspieler werden so durcheinander gebracht und laufen im Idealfall gegen die Wand oder gegeneinander.
Keine Angst, wenn der „Böse Otto" auftaucht! Bleiben Sie einfach in der Nähe des Ausgangs und feueren Sie weiter auf die Roboter. Solange die vorhanden sind, bewegt sich der Bösewicht sehr langsam. Vorsicht ist erst dann geboten, wenn Sie den Bildschirm geräumt haben. Danach springt er in enormen Sätzen.
Sobald Sie höhere Schwierigkeitsgrade erreicht haben gilt folgende Regel: Bleiben Sie nie in einer horizontalen Linie mit den Robotern. Die Burschen schießen so schnell, daß die wenigsten Spieler noch Ausweichmöglichkeiten haben.
Schließlich noch dieser Tip: Immer anzugreifen lohnt nicht! Haben Sie einen Raum betreten, verhalten Sie sich zur Abwechslung mal völlig ruhig, indem Sie sich für einige Sekunden hinter einer Wand verstecken. Die Roboter sind oft genug so wild darauf, Sie zu erwischen, daß sie sich gegenseitig außer Gefecht setzen. ***Zu*** lange dürfen Sie natürlich nicht warten, denn sonst hängt Ihnen der „Böse Otto" im Nakken. . .

VENTURE Coleco/ColecoVision
Bei dieser Home-Version von Exidy's Arkaden-Hit kontrolliert der Spieler „Winky" auf dem Weg durch die verschiedenen Ebenen eines unterirdischen Verließes, in dem fantastische Schätze zu finden sind. Haken an der Geschichte: Die sie bewachenden gefährlichen Kreaturen.
„Winky" beginnt sein Bildschirmleben als Fleck auf der ersten Ebene. Er kann in acht Richtungen bewegt werden und einen der in Vierergruppen angeordneten Räume betreten. Doch Vorsicht: In den Hallen vor den jeweiligen Türen wimmelt es von Monstern! Sobald ein Raum betreten ist, wechselt die Perspektive zu einer Art Nahaufnahme von „Winky". Ebenfalls im Bild sind der Schatz und die ihn bewachenden Monster. Winky muß den Schatz ergreifen und mit ihm lebend den Raum verlassen. Dabei ist es nicht erforderlich, die Monster zu eliminieren, wenngleich es dafür Punkte gibt - abhängig vom Schwierigkeitsgrad bzw. der erreichten Spielstufe. Für „Winky" sind sie tot oder lebendig gleichermaßen verhängnisvoll. Bis sie völlig verschwunden sind, dauert es eine Zeit. Sobald „Winky" einen Schatz erbeutet hat, wird der betreffende Raum eingefärbt.





Je nachdem wie schnell Sie „Winky" durch die vier Räume der ersten Ebene gebracht haben, bekommen Sie einen Bonus.
Die Festung besteht aus drei verschiedenen Elementen, in denen sich pro Ebene vier oder fünf Räume befinden. Nach der dritten „Etage" erscheinen die anfangs gezeigten Übersichtspläne erneut, diesmal aber mit erschwerenden Zutaten (z. B. bewegen sich die bewachenden Monster schneller). Übrigens gibt es für „Winky" nur eine Abwehrmöglichkeit gegen die Hallenmonster: Schnellstmöglich verschwinden!
Für jeden Raum in ***Venture*** gibt es unterschiedliche Strategien. Sie darzustellen, würde allein diese Ausgabe füllen. Deshalb konzentrieren wir uns auf jene, die die größte Herausforderung auf allen Ebenen sind.
Auf der ersten Ebene haben wir's mit dem Kobold-, Skelett- und Schlangen-Raum zu tun, sowie dem Raum mit den beweglichen Wänden. Den Kobold-Raum sollte man nur durch die rechte Tür betreten.
Beim Schlangen-Raum (Abb. oben links: SNAKE ROOM) ist die Sache recht einfach: Da geht man nur von links (left door) rein. Beim Betreten durch die rechte Tür (right door) bleibt „Winky" nicht mal die Chance, einen einzigen Pfeil auf die Schlangen (Snakes) zu schießen, geschweige denn den Schatz (Prize) zu erreichen.
Am schwierigsten dürfte der „Wall-Room" zu bewältigen sein. Folgen Sie dem in der Abbildung oben rechts eingezeichneten Weg! Wenn Sie von rechts kommen (entrance/ exit), bewegen Sie sich in die Ecke rechts unten. Sobald die Wand A den Spielfeldrand erreicht hat, steuern Sie „Winky" diagonal zur Mitte und nehmen den Diamanten. Bleiben Sie nun solange stehen, bis die Wand sich zurückbewegt und kehren auf dem selben Weg zurück.
Auf Ebene zwei sind der Spinnen-, der Drachen- und Troll-Raum sowie der Raum der Zwei Köpfe zu meistern. Beim Betreten des Spinnenraumes stoßen Sie, egal von welcher Seite Sie kommen, auf drei rote Spinnen. Zwei müssen mindestens zerstört werden, um an den Schatz kommen zu können. Das hat zur Folge, daß die anderen verschwinden, jedoch durch schnellere, gelbe Spinnen ersetzt werden, von denen eine den Ausgang bewacht. Jetzt müssen Sie darauf warten, daß sich eine der Spinnen auf- oder abbewegt. Darauf schießen Sie einen Pfeil ab. Treffen Sie eine Spinne vor dem Ausgang, bringt das Nachteile: „Winky" muß warten, bis der Körper desintegriert ist. In der Zwischenzeit können andere Monster auftauchen. . .



DEFENDER Atari/2600 (VCS)

Über die Spielgrundlagen dieses Arkaden-Hits noch Worte zu verlieren, ist wohl überflüssig. Tips indes für höhere Punktzahlen gaben wir noch nicht. **TeleMatch**-Leser Martin Voß sagt, wie Sie weiterkommen.
Wird auf dem „Radarschirm" eine Entführung von „Menschoiden" registriert, sofort in die entsprechende Richtung fliegen und dabei nach oben steigen. So kann man den Lander erwarten und abschießen. Bei einer hohen Welle sollte der Menschoid bis kurz vor Wellenschluß am Raumschiff gehalten werden. Auf diese Weise wird die Entführung eines weiteren „Menschoiden" verhindert.
Haben die Lander eine bestimmte Flughöhe erreicht, sind sie mit dem Defender selbst nicht zu treffen. In diesem Fall sollten Lenkbomben eingesetzt werden, und zwar dann, wenn man sich Richtung Stadt bewegt. Daraufhin verschwinden bis alle Gegner vom Bildschirm. Der „Menschoid" wird Huckepack genommen und die restlichen Gegner können eliminiert werden.
Befindet man sich im Stadium „Mutantenwelle", empfiehlt sich die Angriffsrichtung links. Andernfalls besteht die Gefahr, daß die Mutanten von hinten herankommen bzw. überhaupt nicht im Bild zu sehen sind. So wird wieder die 5. Welle erreicht. Nun im Zick-Zack-Flug steigen und schießen!

CREATIVISION: DIE

Videospiele der dritten Generation gibt es reichlich. Gemeinsam ist ihnen die Ausbaufähigkeit zum Heimcomputer-System. TeleMatch-Mitarbeiter Peter Schneider hat sich ausführlich mit dem „Asiaten" beschäftigt.

Als ich das Gerät auspackte, sah ich gleich, daß der CREATIVISION sowohl vom Platz als auch von der Optik her sich gut in jede Wohnzimmereinrichtung einfügt. Mit einer Fläche von 24x35 cm und einer Gesamthöhe mit Sticks von 9 cm paßt der „Kleine" in fast jeden Winkel, wenn man es nicht sogar vorzieht, ihn ständig spielbereit auf einem Tisch vor dem Fernseher zu placieren. Das Netzteil ist zwar ungewöhnlich groß dimensioniert, wenn man aber weiß, daß es auch die Stromversorgung des anschließbaren Cassettenrecorders übernimmt und damit ein weiteres Netzteil (und somit Kabelsalat) entfällt, schätzt man diesen Vorteil.

Schnell und problemlos erfolgt der Anschluß: Der mitgelieferte Antennenumschalter macht lästiges Umstöpseln beim Wechsel auf TV-Empfang oder zurück überflüssig. Die Länge des Antennenkabels mit ca. 2,50 m ist so großzügig bemessen, daß auch bei großen Bildschirmen ein ausreichender augenschonender Abstand von der Röhre eingehalten werden kann.

Eine Besonderheit des CREATIVISION sind die beiden Spielkontroll-Elemente, sprich Steuerknüppel. Diese sind mit dem Hauptgerät über ein bis auf etwa ein Meter dehnbares Spiralkabel verbunden. Sind die Handkontrollen in das Computergehäuse eingelegt, verschwinden die Kabel und beide Kästchen zusammen ergeben mit ihren Folientasten eine Computer-Tastatur. Zum Spielen werden die 8x15 cm großen Elemente herausgenommen, denn nur so sind die an beiden Schmalseiten (hallo, Linkshänder!) angebrachten kleinen „Feuer"-Knöpfe zu erreichen. Die Doppelfunktion der Handkontrollen als halbe Tastatur verhindert allerdings eine optimale Formgebung, so daß die Lage in der Hand zu wünschen übrig läßt. Die eigentlichen Sticks sehen aus wie Steuerscheiben mit aufgesetztem Griff. Sie erlauben durch kurze Hebel und rasche Rückkehr in die Ausgangslage nach meiner Auffassung ein sehr schnelles und präzises Spiel, wobei eine gewisse Eingewöhnungszeit aber notwendig sein kann. Die Steckerverbindung zum Hauptgerät ist übrigens sehr fest und noch extra gesichert, so daß selbst bei den heißesten Spielen ein Herausziehen und Herausrutschen ausgeschlossen ist.

Außer den Sticks mit der Tastatur befinden sich lediglich noch ein Ein/Aus-Schiebeschalter und die Reset-Taste als Bedienungselemente am CREATIVISION, was die Bedienung auch für den Neuling sehr erleichtert. Die kompakten Spielcassetten werden seitlich in das Gerät geschoben. Dabei gab es in keinem Fall die geringste Schwierigkeit. Die gegenüberliegende Seitenwand kann entfernt werden; dort wird bei Benutzung als Computer der Cassettenrecorder fest mit der Konsole verbunden.

Das Wesentliche dieses Systems ist, daß es nicht nur ein Videospielgerät mit einer ganzen Palette von Spielcassetten ist, sondern durch die BASIC-Cassette zu einem richtigen Heimcomputer wird. Bei allen Spielen fielen mir die kräftigen, leuchtenden Farben und die für diese Preisklasse schon recht hohe Grafik-Auflösung auf. Auch die Ohren kommen nicht zu kurz: Alle Aktionen sind von realistischen Geräuschen begleitet.

Von den mir vorliegenden Spielen gefielen mir **TENNIS, MOUSE PUZZLE** und **ASTRO PINBALL** besonders. Wer jetzt bei CREATIVISION-Tennis etwa an den Urahnen **PONG** denkt, ist völlig auf dem Holzweg. Es ist fast unglaublich, was innerhalb weniger Jahre aus den simpelsten Anfängen entstanden ist. Wir blicken in einer ganz famosen räumlichen Darstellung von der Tribüne des Center-Courts in Längsrichtung auf den Platz; in 16 verschiedenen Spielarten (allein gegen Computer oder zu zweit, unterschiedliche Spielgeschwindigkeiten, mit oder ohne Handicap für einen oder zwei Spieler) erleben wir hier die Stimmung und Faszination eines Herren-Einzel-Finales in Wimbledon. Herrlich, wie realistisch sich Spieler, Schläger und Bälle bewegen.

MOUSE PUZZLE ist von der Idee her mal was Neues: Eine kleine Maus läuft auf der Suche nach ihrem Futter durch ein Labyrinth von Rohren, das sie in bestimmter Zeit gefunden haben muß. Bei den höheren Spielvarianten kommt noch die böse City Kitty dazu, die unser Mäuslein selbst als Abendessen wünscht. Der Trick aber ist, daß der Spieler (oder die Spieler) nicht die Maus steuern, sondern in einem 4x4 Felder großen Puzzle die einzelnen Rohrstücke so schieben und bewegen müssen, daß die Maus nie in eine Sackgasse läuft, alles Futter findet und schon gar nicht der Katze zu nahe kommt. Hier heißt es schnell denken, vorausplanen und manuell schnell und geschickt realisieren. Diesem Spiel möchte ich das Prädikat „wertvoll" verleihen, denn es fördert in einer sehr spannenden und amüsanten Weise sowohl vorausplanende Intelligenz, Konzentration und schnelle Reaktion. Dieses auch optisch und akustisch sehr ansprechende Spiel sollten sich einmal gewisse Leute ansehen, die Videospiele pauschal für aggressionsfördernd und intelligenzfeindlich halten.

Eine überraschend schnelle Version einer Flipper-Simulation ist **ASTRO PINBALL**. Was hier auf dem Bildschirm los ist, kann schon einen ausgebufften Real-Flipper Freak begeistern.

Gut gemacht sind auch die Cassetten **TANK ATTACK, DEEP SEA ADVENTURE** und **AUTO CHASE**, wobei hinter den ersten beiden allerdings ein etwas bedenklicher Spielgedanke steht, denn eine realistisch aufgezogene Panzerschlacht zu führen, ist für mich kein Spiel. Das zweite ist eine ***Defender***-Abart unter Wasser. Hier geht es — schön farbenfroh — darum, daß ein Taucher möglichst schnell viele Unterwasser-Lebewesen harpuniert. In ***AUTO CHASE*** versuchen lt. deutscher Spielbeschreibung Freiheitskämpfer in einem von einem üblen Diktator beherrschten Land größere Bargeldmengen einzusammeln. Der in diesem Fall bösen Polizei darf man natürlich dabei nicht in die Hände fallen. Als Waffe hat man Giftnebel, den man versprühen kann, wenn die Verfolger zu nahe sind. Eine Hilfe bei dieser Action-reichen Mission ist der am oberen Bildschirmrand gezeigte Lageplan der Stadt mit der eigenen Position und der Position der Polizei und der einzusammelnden Geldsäcke.



Etwas schwächer kam mir die Cassette **POLICE JUMP** vor. In dieser ***Kong***-Abart verfolgt ein Polizist einen Ausbrecher. Leider ist durch die Darstellung der Hochhausfassade im linken Bildschirmdrittel die für die eigentliche Spielhandlung zur Verfügung stehende Fläche unverständlich weit eingeengt. Auch von der Grafik-Auflösung und Tempo fällt diese Cassette (auch im Vergleich mit Mitbewerbern) etwas ab. **CRAZY CHICKY** ist unschwer als Pac-

E SPIELMASCHINE

Man-Variante zu erkennen, was an sich ja noch kein Nachteil ist. Aber daß man gleichzeitig mit einem Partner spielen kann oder daß in den schwierigen Spielstufen die Wände des Labyrinths zeitweilig verschwinden, reicht nicht aus, die Schwächen dieses Spiels auszugleichen.

Weitere bisher erhältliche Cassetten sind: **AIR/SEA ATTACK, SONIC FIGHTER, PARACHUTE** und anderen. Allen Spielen gemeinsam sind die ausführliche deutsche Anleitung, die vielfältigen Möglichkeiten (z.B. Wahl ob ein, zwei oder mehr Spieler, diverse Schwierigkeitsgrade oder andere Spielvarianten) und zwei über die Tastatur aufschiebbare Plastikfolien, mit der einigen der darunterliegenden Tasten Spielfunktionen zugewiesen werden.

Eine Cassette ganz besonderer Art ist **BASIC**. Mit der Cassette wird eine ausführliche Beschreibung in englisch und deutsch geliefert, nach der es möglich ist, im Selbststudium Programmieren zu lernen. Allerdings sollte man dann auch die spezielle Tastatur mit den bedienerfreundlichen Gummitasten erwerben, denn es ist zwar theoretisch möglich auf der Joystick-Folientastatur zu schreiben, praktisch aber eine Folter. Nicht nur die Sticks sind den Händen ständig im Weg, auch die Folie verlangt nach recht kräftigem Druck. Des weiteren ist der Cassettenrecorder zum Speichern von Programmen und Daten unerläßlich. Eine Erweiterung des Systemspeichers von 16 K RAM auf max. 64 K ist möglich. Außerdem ist ein Interface zum Betrieb eines Druckers, einer Floppy-Disk und eines Telephon-Modems vorgesehen. Mit diesen Zusätzen mausert sich der CREATIVISION dann zu einem kompletten Heim-Computer-System, das in seiner universellen Verwendbarkeit eine nützliche Hilfe für Schule, Beruf und Haushalt werden kann. Allerdings wird es eine Weile dauern, bis ein breites Angebot an Anwender-Programmen für die verschiedensten Bedürfnisse erhältlich sein wird.

Wer den Kauf dieses Gerätes als Computer in Erwägung zieht, um, selber Spiele oder andere Programme zu schreiben, sollte folgendes wissen: Der Bildschirm besteht aus 24 Zeilen zu 32 Zeichen, Grundfarbe ist grün auf schwarz, Anzahl darzustellender Zeichen: 59 (Großbuchstaben, Ziffern, Satz- und Rechenzeichen), 16 verschiedene Farben, (incl. transparent), 3 unabhängige Sound-Kanäle. 16-farbige Grafik mit einer Auflösung von 256x192 Punkten ist möglich (aber umständlich), durch Charakterset-Umdefinition mit HEX-Werten und anschließendem PLOT. (Jeder Charakter besteht aus 8x8 Punkten, die einzeln gesetzt werden können; für jede Gruppe von acht Charakteren ist die separate Wahl von Hintergrund und Zeichenfarbe möglich.) Cursor-Steuerung ist nur links-rechts möglich, d.h. eine fehlerhafte Zeile nach Eingabe von 'RETURN' muß komplett neu geschrieben werden; bei diesen miserablen Editiermöglichkeiten ist es schon als Vorteil zu sehen, daß maximal ein BASIC-Befehl pro Zeile stehen darf. BASIC-Worte können weder abgekürzt noch über Kontrollfunktions-Tasten erzeugt werden (nur LET kann weggelassen werden). String (Text) -Verarbeitung wird mit den eingebauten Funktionen LEFT RIGHT MID CHR STR LEN VAL ASC + und unterstützt; weitere implementierte Funktionen sind: SQR INT RND ABS SGN COS SIN EXP TAN LOG; logische Operationen: AND OR NOT. Die Abfrage der Sticks und Trigger per Programm erfolgt durch den JOY-Befehl, ausserdem sind PEEK und POKE möglich. (Leider ist die Information über die Speicherorganisation und das Betriebssystem gleich Null, so daß diese Funktionen ihre ganze Mächtigkeit dem Benutzer nicht offenbaren.) Die Rechengeschwindigkeit ist leider wie bei vielen BASIC-Interpretern dieser Klasse eher gering, für den Hausgebrauch aber durchaus genügend.

Fazit: Dieser CREATIVISION ist in erster Linie eine Telespielmaschine mit guten Spielen zu einem akzeptablen Preis. Wer Programmieren lernen möchte (oder aus schulischen oder beruflichen Gründen sogar muß), findet hier ein schrittweise ausbaufähiges Einsteiger-System, das dem Anfänger in seiner Unkompliziertheit entgegenkommt. Aber auch gestandene Programmierer, insbesondere mit Grafik- und Sound-Erfahrung, könnte dieses Gerät zu neuen Taten reizen, denn viele Programme warten noch darauf, geschrieben zu werden.

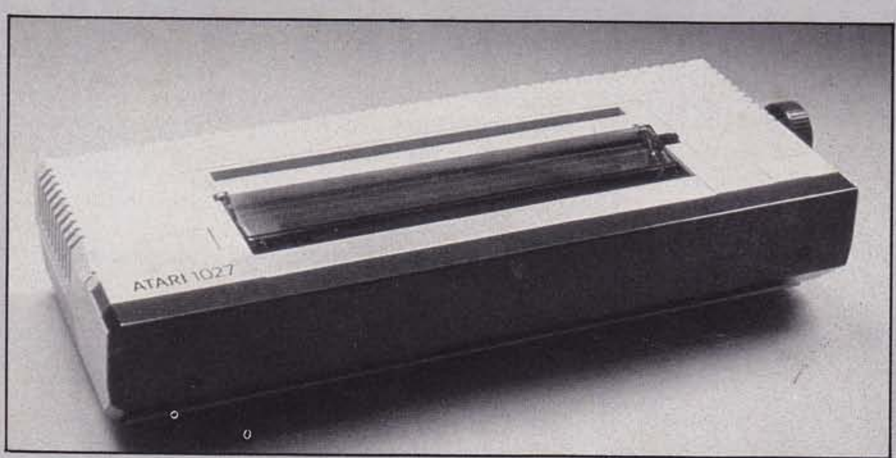


ATARI XL: DIE NEUE CO

Die Meinung der meisten Besucher der Sommer-CES (Consumer Electronics Show) in Chicago angesichts der neuen Atari-Computer war einhellig: Eine neue Computer-Generation. Gleich vier neue Rechner stellten die Amerikaner vor, Personalcomputer, die den Einstieg in die faszinierende Welt der Programme noch einfacher machen. TeleMatch gibt Ihnen einen ersten Überblick, denn in den nächsten Monaten bereits kommen die „Neuen" nach Deutschland.

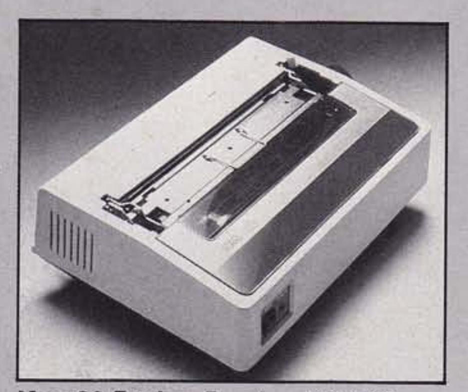
von FRANK BÄESELER

Für sämtliche Geräte gilt, daß die Programmiersprache BASIC fest im Betriebssystem implementiert ist, das damit insgesamt einen Umfang von 24K ROM einnimmt. Weitere Features, die die neue Generation der Atari Computer so einzigartig machen:
Professionelle Schreibmaschinen-Tastatur, Internationaler Zeichensatz, 6502C Microprozessor, GTIA (Grafik-Display-Chip), Pokey (Tongenerator- und Steuerkontroll-Chip) sowie Antic (Bildschirmkontroll- und I/O-Kontroll-Chip). Das klingt für Atari-Besitzer vertraut, — und das soll es auch sein. Die bisherigen Programme können auch auf den neuen Geräten eingesetzt werden.

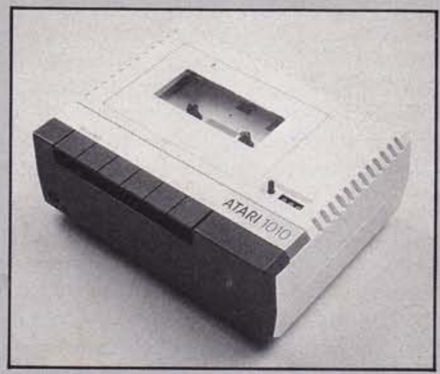


Der neue Typenraddrucker Atari XL 1027 wird ohne Interface direkt an den Computer angeschlossen. Schreibmaschinen-Qualität garantiert.

Weiter geht es mit elf Graphik-Stufen, der Darstellung von 256 Farben (davon 128 gleichzeitig), einer Auflösung von 320 x 192 Bildschirmpunkten und 5 unterschiedlichen Möglichkeiten der Text-Darstellung (maximal 40 Zeichen in 24 Zeilen).
Die Atari Computer besitzen darüber hinaus vier unabhängig voneinander arbeitende Tongeneratoren — jeweils über 3 1/2 Oktaven. Dann einen Steckschacht für die unterschiedlichsten ROM-Module (das sind die sogenannten Programm-Cassetten) und zwei Eingänge für die unterschiedlichsten Kontroller wie Joystick, Trakball etc. Doch dazu später mehr.
Nach soviel Gemeinsamkeiten nun zu den Besonderheiten der einzelnen Geräte. Da ist als erstes Modell der neuen Generation der ATARI 600 XL. Er kommt von Haus aus mit 16K RAM (Speicherkapazität), kann aber durch Zusatzmodule auf bis zu 64K RAM erweitert werden. Das geschieht über den sogenannten Expander, einen Anschluß, über den viele der zukünftigen Erweiterungs- und Ausbaumöglichkeiten in das System integriert werden. Der 600 XL läßt sich an jedes Fernsehgerät anschließen. Die rechts außen angeordneten Funktionstasten machen es gerade dem „Telespieler" leicht, Programme auch ohne Tastatur voll unter Kontrolle zu haben. Und Spiele (neben der großen Auswahl auch von „nützlichen" Computer-Programmen) gibt es für alle Atari-Computer reichlich. Wir beschränken uns an dieser Stelle auf die Neuankündigungen. Und allein davon gibt es reichlich: **QIX, DIG DUG, DONKEY KONG, GALAXIAN, TENNIS, FUSSBALL, POLE POSITION, JOUST, DONKEY KONG JUNIOR, MS. PAC MAN, PENGO**— alles in den steckbaren Programm-Modulen für Geräte ab 16K RAM.


Neu: 80 Zeichen-Drucker 1025 XL

Über das Äußere des ATARI 600 XL braucht man wohl kaum viele Worte zu verlieren: einfach chic. Ein Computer also, dessen

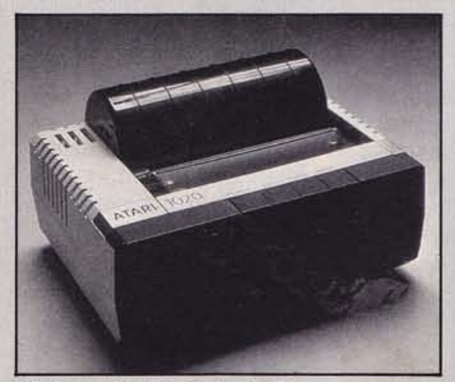


Konsequenz der XL Produktlinie: Programm-Recorder 1010

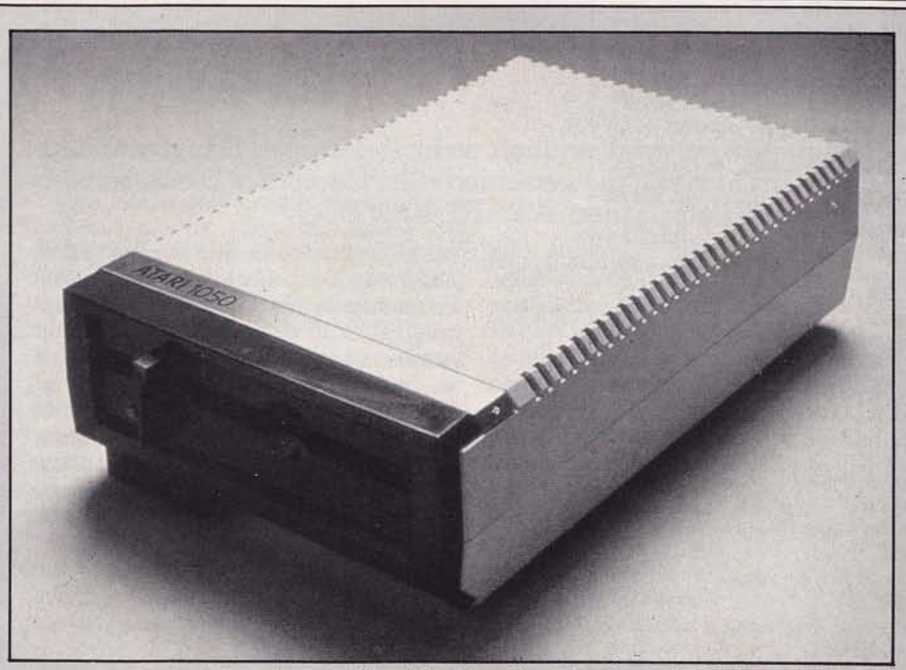
Optik die inneren Werte nur noch unterstreicht. Die Kurzvorstellungen des 600 XL kann nicht abgeschlossen werden, ohne auf den Preis einzugehen. Er soll für etwa DM 550,- angeboten werden. Wie gesagt: mit Tastatur, mit BASIC, mit 16K RAM, mit Ton, mit einer Super-Farbgraphik.... auch das ist eine kleine Sensation.
Der zweite neue heißt ATARI 800 XL und unterscheidet sich vom 600 XL durch die bereits fest integrierten 64K RAM und den zusätzlichen Video/Audio-Direktanschluß.

…MPUTER-GENERATION

Der dritte Computer der neuen Generation, der ATARI 1400XL, besitzt im Vergleich zum 800XL neben den vier programmierbaren Funktionstasten zusätzliche Features: Zum einen ist es die integrierte Sprachsynthese (Text eintippen und der Computer spricht diesen nach) und zum anderen das integrierte 300 Baud Modem für die sogenannte Telecommunication. Das heißt nichts



Mit dem 1020 Color Printer kann auch geplottet werden



Double Densitiy oder doppelte Schreibdichte bei 127K Speicherkapazität bringt die Disketten-Station der XL-Reihe

anderes, als daß Programme, Daten, Informationen, Mitteilungen usw. via Telefon von Computer zu Computer übermittelt werden können. Auch das entsprechende Programm dafür ist bereits fest im 1400XL enthalten. In den USA ist diese Art der Computeranwendung bereits eine alltägliche Angelegenheit. Wir sind gespannt, wie und wann unsere Bundespost diesem Modem in diesem Computer ihren behördlichen Segen geben wird. Denn ohne diesen geht leider nichts.

Zum vierten Computer sagt Atari „Die ganze Computer-Power in einem Gerät". Das stimmt — denn der ATARI 1450XLD hat zusätzlich noch einen Disk-Drive eingebaut mit einer an Atari-Maßstäben gemessenen sensationellen Speicherkapazität: Das sind nämlich 254 KByte auf einer doppelseitig mit doppelter Dichte beschriebenen 5 1/4 Inch Diskette. Das Gehäuse selbst ist so stabil, daß auf der Oberfläche der entsprechende Monitor Platz findet. Damit könnte dieser Computer, vorausgesetzt er wird mit deutscher DIN-Tastatur angeboten, durchaus auch seinen Platz im Büro finden.

Das sind in aller Kürze die vier neuen Atari Computer. Doch das war in Chicago noch nicht alles, denn die Peripherie eines Computers ist ebenfalls wichtig für den Kaufentscheid. Hier konnte Atari ebenfalls mit Neuigkeiten aufwarten: dem Typenrad-Drucker 1027 (20 Zeichen per Sekunde Schreibmaschinen-Qualität) direkt ohne Interface an die Atari-Computer anzuschließen, der Atari 1050 Disketten-Station mit 127KByte Speicherkapazität in doppelter Schreibdichte, dem Grafik-Tablett CX77 oder dem Trakball (Steuerkugel) CX80.

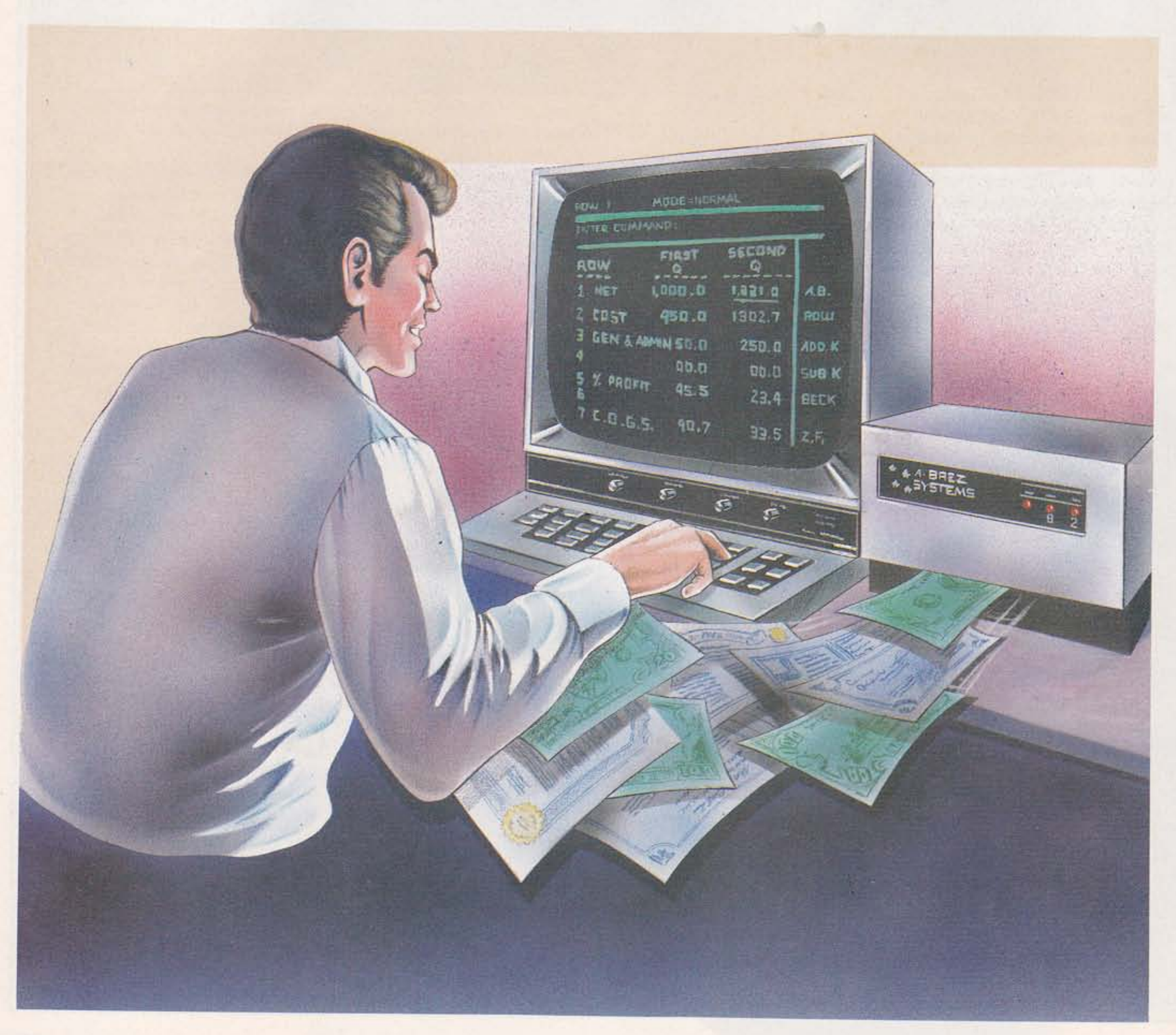
Schließlich noch zwei Neuigkeiten in den Programmiersprachen, die von Atari angeboten werden. Das Microsoft-Basic gibt es nun auch als ROM-Modul mit speziellen Erweiterungen auf einer zusätzlichen Diskette. Und dann die Sprache LOGO, die gerade im Ausbildungsbereich und bei Anfängern in der Programmiererei zum Einsatz kommt. LOGO wird wie ATARI PILOT (ebenfalls eine Anfänger-Programmier-Sprache) auf ROM-Programm-Modul angeboten. Wir sind natürlich gespannt, wann all diese Neuigkeiten hier bei uns zur Auslieferung kommen. Eines ist jedenfalls sicher — Atari scheint sich viel vorgenommen zu haben. Und wenn dann noch die Preise stimmen, könnte diese Rechnung durchaus aufgehen.



COMPUTERSPIELE-SCHR

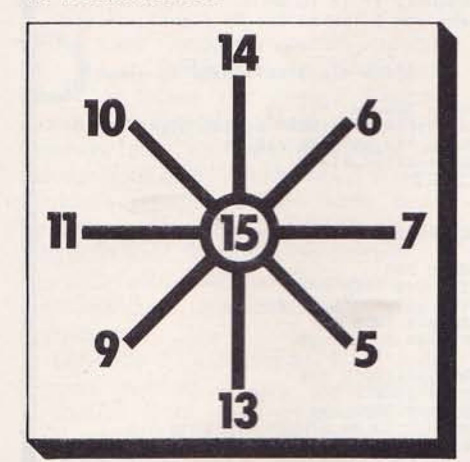
Was lange währt, wird endlich wahr: TeleMatch bringt einfache Spiel-Programme für die verschiedenen Computer. Dieses schrieb Karl-Heinz Koch für den ATARI 400/800

Heimcomputerbesitzer, die sich nicht damit begnügen wollen, Programmkonserven zu kaufen, merken schnell, daß es ein weiter Weg ist, bis man der Maschine beigebracht hat, all die lästigen Arbeiten zu erledigen, während man sich bequem im Sessel zurücklehnt.
Programmieren lernen ist besonders dann frustrierend, wenn exakte Zahlenergebnisse gefordert sind. Macht man sich jedoch zum Vergnügen daran, dem Rechner Kunststücke beizubringen, sieht die Sache ganz anders aus. Dann nämlich empfiehlt es sich, Programme für Grafik und Sound zu schreiben. Fehler in einem solchen Programm ergeben oft sogar überraschende Ergebnisse. So kann man die Auswirkungen bestimmter Programmroutinen be-greifbar erleben. Das ist der „fun way" zum Computer. Wenn auf diese spielerische Weise einige Erfahrungen im Programmieren von Grafik und Sound gesammelt wurden, ist es ein kleiner Schritt, aus diesen Elementen kleine Computerspiele zusammenzusetzen. Wie man dabei vorgehen kann, das soll hier gezeigt werden.
Ein Computerspiel auszudenken, setzt immer eine gewisse Kenntnis der Möglichkeiten des verwendeten Computers voraus: Welche Grafikmöglichkeiten gibt es? Können Farben eingesetzt werden? Wie kann der Spielverlauf von dem oder den Spielern gesteuert werden? usw. Das heißt die Idee für das Spiel muß aus den Möglichkeiten des Computers abgeleitet werden.
Die einfachste Form der Steuerung erfolgt über Joysticks oder Paddles (Drehregler).



RITT FÜR SCHRITT

Fast alle Heimcomputer haben solche Eingabemöglichkeiten. Der Joystick oder Drehregler gibt je nach Stellung bestimmte Zahlenwerte ab, die vom Rechner verarbeitet werden können.



Die Abbildung zeigt, welche Zahlenwerte der Joystick des ATARI 400/800 abgibt, wenn er in die entsprechenden Richtungen gedrückt wird. Ist dieser Steuerknüppel an die erste Buchse (port 0) des Computers angeschlossen, dann wird in die Adresse 632 des Speichers der Wert von STICK (0) eingelesen, und das ist 15, wenn der Joystick in Ruhestellung ist, oder z.B. 7, wenn er nach rechts gedrückt wird, usw. Diese Werte können im Laufe des Programms abgefragt und verarbeitet werden (s.u.).
Wenn eine solche Eingabemöglichkeit nicht zur Verfügung steht, dann muß die Spielsteuerung direkt über die Tastatur erfolgen. Viele Computer haben dafür einen INKEY-Befehl, damit wird die Tastatur abgefragt und die jeweils gedrückte Taste direkt als Eingabe verarbeitet, ohne daß RETURN gedrückt werden muß. Das Drücken der Taste „R" kann dann z.B. im Programm so verarbeitet werden, daß eine Spielbewegung nach rechts erfolgt. Mehr darüber in einer späteren Folge. Nun werden Spieler und ein Spielfeld benötigt. Die folgenden Beispiele sind einem Spiel für zwei Spieler entnommen. Das Programm ist ganz in BASIC geschrieben und denkbar einfach aufgebaut. Es ist nur etwa 50 Zeilen lang.
Natürlich kann ein solches Programm nicht mit Telespielcassetten mithalten. Dafür ist der Spaß um so größer, weil man es selbst geschrieben hat.
GRAFIC 3 (Atari 400/800) soll als Spielfeld dienen. Hier stehen 40 x 20 Bildpunkte zur Verfügung, die als kleine Quadrate in drei verschiedenen Farben auf dem Bildschirm erscheinen können. Die vierte mögliche Farbe wird für den Hintergrund verwendet.

(Programmzeile 140)
Diese Programmzeile wählt den beschriebenen Grafikgang aus und bestimmt vier Farbtöne aus den 2048 möglichen. Die Farbtöne können auch über den SETCOLOR-Befehl zugeordnet werden, über POKE wird jedoch weniger Speicherplatz benötigt. In diesem Fall ist Farbe 0 (COLOR 0), der Hintergrund, blaßlila, Farbe 1 hellgrün, Farbe 2 weinrot und Farbe 3 violett. Der Grafikgang läßt am unteren Rand des Bildschirms ein Textfenster von vier Zeilen stehen. Dort kann während des Spiels die verstreichende Zei dargestellt und am Ende das Ergebnis angezeigt werden.
Mit ihren Steuerknüppeln können die beiden Spieler farbige Balken ziehen. Das wird folgendermaßen erreicht: Nehmen wir an, die gegenwärtige Position des Spielers liegt in Spalte 20, Zeile 10. Diese Position wäre mit dem Befehl PLOT (20,10) zu erreichen. Wenn jetzt eine Bewegung nach oben erfolgen soll, wäre die nächste Position (20,9) bzw. (20,10-1). Im Programm schreiben wir PLOT (X,Y) und sagen dann, wenn der Steuerknüppel STICK (1) = 14 (nach vorn/oben) ist, dann soll sich der Wert von Y um 1 verringern, Y = Y -1; oder IF STICK (1) = 14 THEN Y = Y -1: PLOT (X,Y)
(Programmzeile 315 bis 400)
Dieser Ausdruck zeigt, wie alle möglichen Stellungen des Joysticks abgefragt und entsprechende Anweisungen dafür zugeordnet werden können.
Wenn ein Bildpunkt gePLOTtet wird, dann bleibt er so lange an der Stelle auf dem Bildschirm, bis an der gleichen Stelle etwas anderes geplottet wird. Die farbigen Quadrate, die wir mit dem Steuerknüppel erzeugen, reihen sich also zu einer Schlange, die sich entsprechend der eingegebenen Steuerbewegungen schlängelt.
Nun sind Computer fleißige, aber völlig dumme und sture Burschen. Bei dem Versuch, z.B. am unteren Rand des Spielfeldes noch weiter nach unten zu steuern, würde er eine Fehlermeldung ausgeben und das Spiel unterbrechen. Deshalb müssen wir dem Rechner auch noch sagen, was er in einem solchen Fall tun soll. Das sieht dann etwa so aus: Wenn X größer als 19 würde, dann laß X 19 bleiben; IF X 19 THEN X= 19; die Farbschlange bleibt also am Rand einfach stehen.
(Programmzeile 340)
Mit dieser Routine wäre es nun möglich, den gesamten Bildschirm mit einer Farbe auszufüllen. Wenn sich der Spieler dann über dieses Farbfeld bewegt, kann er seine Position nicht mehr ausmachen. Um abzuhelfen, lassen wir den Kopf der Schlange blinken:

COMPUTERSPIELE-
SCHRITT FÜR SCHRITT

(Programmzeile 410)
In diesem Entwicklungsstadium könnten nun beide Spieler, ein jeder in seiner Farbe, über den Bildschirm schlängeln und jeder könnte versuchen, die Farbe des anderen zu übermalen. Um daraus ein Spiel zu machen, muß eine bestimmte Zeitspanne ablaufen, und wir wollen natürlich am Ende wissen, wer von den Kontrahenten mehr Felder in seiner Farbe bedeckt hat. Der Computer soll also mitzählen und zum Schluß das Ergebnis anzeigen.
(Programmzeile 130)
Dieser Befehl sorgt dafür, daß der Computer eine doppelt indizierte Variable reserviert, die aus genau so vielen Einzelvariablen besteht, wie unser Spielfeld Felder hat, nämlich 40 Spalten (0 bis 39) und 20 Zeilen (0 bis 19). Jetzt ist jedem Punkt des Spielfeldes eine Variable zugeordent, in denen der Computer Zahlenwerte aufbewahren kann, während auf den entsprechenden Spielfeldern via Joystick farbige Schlangen gezeichnet werden. Wenn z.B. der Spieler 1 den Punkt (10,18) hellgrün gemacht hat, dann wird die Variable mit dem Wert -1 gefüllt. Am Ende des Spiels läßt man dann den fleißigen Computer alle Einzelvariablen addieren.
(Programmzeile 450)
Das Ergebnis (S) dieser Addition zeigt die Differenz zwischen Spieler 1 und 2 an. Ist diese Differenz positiv, so hat Spieler 1 entsprechend viele Felder mehr; ist das Ergebnis negativ, so hat Spieler 2 mehr Felder in seiner Farbe hinterlassen.
(Programmzeile 460 bis 480)
Da der Computer nun ohnehin in jedem Moment weiß, welcher Spieler zuletzt auf welchem Feld gewesen ist, können wir einen weiteren Schritt gehen: Wenn die Spieler ihre Schlangen wandern lassen, so werden die Felder erst einmal nur in der dritten Farbe (Violett) gefärbt. (Beiden Spielern ist dabei die gleich Farbe zugeordnet — ein Behelf, weil keine weiteren Farben in dieser Betriebsart möglich sind.) Der Computer notiert die Werte 1 oder -1. Die Spieler können sich diese Felder gegenseitig abjagen, dann wird der Wert 2 bzw -2 notiert; das Feld bekommt die Farbe Hellgrün bzw. Weinrot und jetzt kann der andere Spieler dieses Feld nicht mehr kreuzen. Durch diese Erweiterung erhalten wir ein strategisches Aktionsspiel, bei dem sich die Spieler gegenseitig einmauern können, bei dem man aber auch leicht den Überblick verliert und selbst in die Falle tappt. In einem nächsten Schritt könnte man nun vielleicht eine Möglichkeit einbauen, die unüberwindlichen Farbbalken des Gegners auf irgend eine Weise wieder zu zerstören, damit man sich aus einer Umzingelung auch wieder befreien kann. Der rote Feuerknopf am

```
1 REM TESTZEILE
5 REM C-DUR-SPIEL
15 REM EINE GR.1-ZEILE IN GR.0
20 GRAPHICS 0:POKE 559,0:POKE 712,14
30 RESTORE 40:FOR I=0 TO 27:READ A:POKE 1536+I,A:NEXT I
40 DATA 6,6,70,8,6,1,0,0,0,0,0,0,  35,13,36,53,50,13,51,48,41,37,44,0,0,0,0,0,0,
0
50 DL=PEEK(560)+PEEK(561)*256:POKE DL,1:POKE DL+1,0:POKE DL+2,6
60 POKE 1542,PEEK(560)+3:POKE 1543,PEEK(561):POKE 559,34
70 POSITION 7,23:? "(C) 1983 KARL-HEINZ KOCH":? :? :? :?
80 ? "Spieldauer? Bitte geben Sie eine Zahl von 1 (kurz) bis 20 (lang) ein und
  druecken Sie RETURN "
90 ? :INPUT DAU:?
100 ? "Um das Spiel zu beginnen,              bitte die START-Taste druecken"
110 IF PEEK(53279)<>6 THEN 110
120 ? :? :? :? :? :? :? "         Bitte etwas Geduld  ":? :?
130 DIM F(39,19):FOR M=0 TO 39:FOR N=0 TO 19:F(M,N)=0:NEXT N:NEXT M:X=39:Y=19
140 GRAPHICS 3:POKE 708,198:POKE 709,52:POKE 710,88:POKE 712,90
150 COLOR 1:PLOT B,C:COLOR 2:PLOT X,Y:F(B,C)=2:F(X,Y)=-2
160 ? "└──────────────────────────────────────┘"
170 H=H+1:IF H=DAU*10 THEN ? "♥";:H=0
180 G=G+1:IF G=DAU*380 THEN 420
190 SOUND 0,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:B1=B:C1=C:A=STICK(0):Z=STICK(1)
205 REM STICK(0) ABFRAGEN
210 IF A=15 THEN SOUND 1,0,0,0:F(B,C)=2:GOTO 300
220 IF A=14 THEN C=C-1:SOUND 1,121,14,10:IF C<0 THEN C=0
230 IF A=13 THEN C=C+1:SOUND 1,108,14,10:IF C>19 THEN C=19
240 IF A=11 THEN B=B-1:SOUND 1,96,14,10:IF B<0 THEN B=0
250 IF A=7 THEN B=B+1:SOUND 1,91,14,10:IF B>39 THEN B=39
255 REM STICK(0)-BEFEHLE UMSETZEN
260 IF F(B,C)=-2 THEN SOUND 0,60,6,15:B=B1:C=C1:GOTO 300
270 IF F(B,C)=1 THEN COLOR 1:PLOT B,C:F(B,C)=2:GOTO 300
280 IF F(B,C)=2 THEN COLOR 1:PLOT B,C:F(B,C)=2:GOTO 300
290 COLOR 3:PLOT B,C:F(B,C)=1:COLOR 2:PLOT B,C:COLOR 3:PLOT B,C:GOTO 310
300 COLOR 2:PLOT B,C:COLOR 1:PLOT B,C:COLOR 2:PLOT B,C:COLOR 1:PLOT B,C:REM BLIN
KER
310 X1=X:Y1=Y
315 REM STICK(1) ABFRAGEN
320 IF Z=15 THEN SOUND 3,0,0,0:F(X,Y)=-2:GOTO 410
330 IF Z=14 THEN Y=Y-1:SOUND 3,243,14,10:IF Y<0 THEN Y=0
340 IF Z=13 THEN Y=Y+1:SOUND 3,217,14,10:IF Y>19 THEN Y=19
350 IF Z=11 THEN X=X-1:SOUND 3,193,14,10:IF X<0 THEN X=0
360 IF Z=7 THEN X=X+1:SOUND 3,182,14,10:IF X>39 THEN X=39
365 REM STICK(1)-BEFEHLE UMSETZEN
370 IF F(X,Y)=2 THEN SOUND 2,243,6,15:X=X1:Y=Y1:GOTO 410
380 IF F(X,Y)=-1 THEN COLOR 2:PLOT X,Y:F(X,Y)=-2:GOTO 410
390 IF F(X,Y)=-2 THEN COLOR 2:PLOT X,Y:F(X,Y)=-2:GOTO 410
400 COLOR 3:PLOT X,Y:F(X,Y)=-1:COLOR 1:PLOT X,Y:COLOR 3:PLOT X,Y:GOTO 170
410 COLOR 1:PLOT X,Y:COLOR 2:PLOT X,Y:CQLOR 1:PLOT X,Y:COLOR 2:PLOT X,Y:GOTO 170
:REM BLINKER
415 REM ENDE, AUSWERTUNG
420 FOR SO=0 TO 3:SOUND SO,0,0,0:NEXT SO:FOR Z=0 TO 100:NEXT Z
430 ? "                 ENDE"
440 ? "         Es folgt die Wertung"
450 FOR M=0 TO 39:FOR N=0 TO 19:S=S+F(M,N):NEXT N:NEXT M
460 IF S>0 THEN ? "Sieger GRUEN mit ";ABS(S);" Punkten"
470 IF S<0 THEN ? "Sieger ROT mit ";ABS(S);" Punkten"
480 IF S=0 THEN ? "               UNENTSCHIEDEN"
490 ? "Um ein neues Spiel zu beginnen, bitte OPTION-Taste druecken."
500 IF PEEK(53279)=3 THEN RUN :REM ABFRAGEN DER OPTION-TASTE
505 IF PEEK(53279)=5 THEN GRAPHICS 0:GOTO 520
510 GOTO 500
520 ? "Nach Eingabe des SCHLUESSELWORTES     wird das Programm ungeschuetzt an d
en"
530 ? "Cassettenrecorder abgegeben. Druecken Sie die REC- und PLAY-Taste, geben"
540 ? "Sie das SCHLUESSELWORT ein und druecken RETURN. Nach dem Doppelsignal"
550 ? "erneut RETURN druecken.":DIM W$(10)
560 ? "Das so aufgezeichnete Programm koennenSie mit ENTER";:? CHR$(34);:? "C:";
:? CHR$(34);:? "laden."
570 ? :? :? :? "SCHLUESSELWORT?":INPUT W$
580 IF W$="MATCH" THEN LIST "C:",5,510
600 POKE PEEK(138)+256*PEEK(139)+2,0:SAVE "C:":NEW
```

Joystick bietet sich dafür an. Dem kreativen Programmierer sind da keine Grenzen gesetzt und aus einfachsten Anfängen entwikkelt sich so Schritt für Schritt ein immer komplexeres Spiel. Wenn das Spiel nicht lautlos ablaufen soll, gibt es eine einfache Möglichkeit, an jede Bewegung des Steuerknüppels auch noch einen Ton zu koppeln. So kann man den vier Bewegungsrichtungen jedes Spielers je einen Ton aus dem C-Dur-Akkord zuordnen, damit alle einzelnen Töne harmonisch zusammenklingen. Stößt ein Spieler an eine unüberwindliche Stelle kann man einen stark verzerrten Ton ausgeben lassen, usw.

In der nächsten Folge zeigen wir am Beispiel des Colour-Genie, wie man einem Computer das Spielen beibringen kann, der im PLOTten nicht so stark ist. Auch mit dem PRINT-Befehl läßt sich manches auf den Bildschirm zaubern. Und selbst mit den beschränkten Anzeigemöglichkeiten eines Taschencomputers kann man mit etwas Phantasie spannende Spiele realisieren. Dies werden wir am Beispiel des Sharp PC 1500 zeigen.

FROGGER SPRINGT WEITER

Da kommt Freude auf: Bereits zwei Tage nach Erscheinen von TeleMatch Nr. 4 hatten wir Ihre Reaktionen und Kommentare auf Alexander Jivanjees Beitrag „Frogger selbstgemacht" auf dem Tisch. Zwei von vielen Verbesserungsvorschlägen bzw. Ergänzungen, die TeleMatch-Leser uns schickten, finden Sie hier mit den dazugehörigen Stellungsnahmen

„Dieses Froggerprogramm", meinte Lutz Stradmann aus Hildesheim, „ist eines der besten Spielprogramme in Extended Basic, was ich je gesehen habe. Die Geschwindigkeit mit der das Spiel abläuft ist für den TI 99/4 A geradezu phänomenal. Es dürfte kaum ein Spiel geben, daß die tolle Grafik und die großartigen Sondereffekte übertrifft."

Die Schwachpunkte im Programm, die Lutz Stradmann entdeckte, hat er gleich ausgemerzt:

1. Die Zeile 10 ON BREAK NEXT sollte man streichen, da das Programm mit CLEAR nicht mehr angehalten werden kann, wenn RUN eingetippt wurde. Einige Leser haben bestimmt das Programm eingetippt und RUN eingegeben ohne es vorher auf Kassette aufzuzeichnen. Dadurch war das Programm verloren und mußte erneut eingetippt werden. Hätte ich nicht zufällig etwas eingetippt, was falsch war, wäre es mir auch so ergangen.
   Also nun steht in 10:10 REM, oder Zeile 9010 wird in 9010 GOTO 15 geändert.
2. Frösche werden in richtigen Boxen angezeigt

```
 120 FOR X=1 TO 5::K(1,X)=0 ::K(2,X)=
     0::NEXT X
 515 FOR X=1 TO 5
 516 IF K(SP,X)=0 THEN 535
 520 ON K(SP,X) GOTO 521, 524, 526,
     529, 532
 521 CALL HCHAR(2,29,36)::CALL
     HCHAR(2,28,35)::CALL HCHAR(1,
     28,33):: CALL HCHAR(1,29,34)::
     FOR I=1 TO 3::CALL SOUND(-10,
     -7,0,110,0,1000,0)::NEXT I
 522 GOTO 535
 524 = Zeile 521 aus TeleMatch
 525 GOTO 535
 526 = Zeile 522 aus TeleMatch
 527 GOTO 535
 529 = Zeile 523 aus TeleMatch
 530 GOTO 535
 532 = Zeile 524 aus TeleMatch
 535 NEXT X
4415 CALL DELSPRITE(≠1)::CALL
     HCHAR(2,29,36)::CALL HCHAR
     (2,28,35):: CALL HCHAR(1,28,35)::
     CALL HCHAR(1,29,34)::K(SP,1)=1
     ::GOTO 4500
```

Ebenso wie bei 4415 wird bei folgenden Zeilen dieses eingefügt:

```
4435 .....K(SP,2)=2...
4455 .....K(SP,3)=3...
4475 .....K(SP,4)=4...
4495 .....K(SP,5)=5
5060 FD(SP)=0::FOR X=1 TO 5::K(SP,X)=
     0::NEXT X
```

3. Steuerung nach unten und für Joystick

```
 900 CALL JOYST(2,A,B)::IF B=4 THEN
     1200 ELSE IF B=-4 THEN 1250
     ELSE IF A=4 THEN 1300 ELSE IF
     A=-4 THEN 1400
1250 IF X=161 THEN 900 ELSE X=X+
     16::CALL LOCATE(=1,X,Y):: CALL
     SOUND(-1,-5,0)::Z=Z-1::GOTO
     900
3010 CALL JOYST(2,A,B)::IF B=4 THEN
     3200 ELSE IF B=-4 THEN 3220
     ELSE IF A=4 THEN 3300 ELSE IF
     A=-4 THEN 3400
3220 CALL POSITION(≠1,X,Y)::X=X+
     16::CALL LOCATE(≠1,X,Y,)::CALL
     SOUND(-1,-5,0)::Z=Z-1
3230 IF Z<7 THEN CALL MOTION(≠1,
     0,0) ELSE CALL MOTION(≠1,0,M
     (Z))::GOTO 3000
3240 GOTO 900
4010 CALL JOYST(2,A,B)::IF B=4 THEN
     4400 ELSE IF B=-4 THEN 4100
     ELSE IF A=4 THEN 4200 ELSE IF
     A=-4 THEN 4300
4100 CALL POSITION(≠1,X,Y)::X=X+
     16::CALL LOCATE(≠1,X,Y)::CALL
     SOUND(-1,-5,0)::Z=Z-1::CALL
     MOTION(≠1,0,M(Z))::GOTO 3000
```

4. Anzeigenplazierung

```
 800 SP$=STR$(SP)::CALL HCHAR (1,3,
     ASC(SP$))::......
 805 R$=STR$(R)::IF LEN(R$)=1 THEN
     CALL HCHAR(1,30,ASC(R$)) ELSE
     CALL HCHAR(1,30,ASC(R$))::CALL
     HCHAR(1,31,ASC(SEG$(R$,2,1)))
 850 FOR I=1 TO F-1::CALL HCHAR
     (24,I+2,41)::......
```

Zeichenerklärung:
$ = Dollarzeichen
≠= Stringzeichen
....= Davorstehende und/oder danachstehende Programmzeile bleibt bestehen!

Hinweis: Manche Programmzeile ist etwas länger als 5 Zeilen. Bei normaler Eingabe akzeptiert der Rechner aber nur bis zu 5 Zeilen. Geben Sie die Zeile ein, soweit es geht, dann drücken Sie „Enter". Jetzt rufen Sie die Zeile zurück, „Redo" oder Zeilennummer eingeben und „FCTN Pfeil oben bzw. unten", nun können Sie auch die sechste Zeile schreiben.

Hans-Peter Schwanek aus Braunschweig schrieb uns: „Da ich auch einen TI besitze und bisher keine guten Programme für dieses Gerät in anderen Zeitschriften gefunden habe, war ich hell begeistert. Meine Freude steigerte sich noch als das Programm lief und meine Erwartungen übertraf. Mein Kompliment an Alexander Jivanjee." Auch Hans-Peter Schwaneck beschäftigte sich mit dem Rückwärtssprung bei „Frogger" und entwickelte dazu zwei Lösungen — einmal mit, einmal ohne Joysticks. Dazu weist er darauf hin, daß die Taste „Alpha Lock" nicht gedrückt sein darf, wenn die Joysticks angeschlossen sind. Hier seine Ergänzungen

A) Rückwärtssprung mit Joysticks:

```
 900 CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THEN
     2000 ELSE CALL JOYST(SP,A,B)::
     IF B=4 THEN 1200 ELSE IF A=4
     THEN 1300 ELSE IF A=-4 THEN
     1400
 901 IF B=-4 THEN 1500
1500 X=X+16:: CALL LOCATE (#1,X,Y)::
     CALL SOUND (-1, -5, 0) :: Z=Z-1 ::
     IF Z 0 THEN 2000 ELSE 900
3010 CALL JOYST(SP,A,B):: IF B=4 THEN
     3200 ELSE IF A=4 THEN 3300 ELSE
     IF A=-4 THEN 3400 ELSE IF B=-4
     THEN 3500
3500 CALL POSITION(#1,X,Y):: X=X+16
     :: CALL LOCATE (#1,X,Y)::
     CALL SOUND(-1,-5,0):: Z=Z-1::
     CALL MOTION(#1,0,M,(Z))::
     IF Z<7 THEN 900 ELSE 3000
4010 CALL JOYST(SP,A,B):: IF B=4 THEN
     4400 ELSE IF A=4 THEN 4200 ELSE
     IF A=-4 THEN 4300 ELSE IF B =-4
     THEN 4350
4350 CALL POSITION(#1,X,Y):: X=X+16
     :: CALL LOCATE (#1,X,Y):: CALL
     SOUND(-1,-5,0):: Z=Z-1 :: CALL
     MOTION (#1,0,M(Z)) :: IF Z<10
     THEN 3000 ELSE 4000
```

B) Rückwärtssprung ohne Joysticks (mit Taste „Z"):

```
 901 IF A= 90 THEN 1500
1500 Wie oben
3010 CALL KEY(0,A,B) :: IF A=65 THEN
     3200 ELSE IF A=46 THEN 3300
     ELSE IF A=44 THEN 3400 ELSE IF
     A=90 THEN 3500
3500 Wie oben
4010 CALL KEY(0,A,B) :: IF A=65 THEN
     4400 ELSE IF A=46 THEN 4200
     ELSE IF A=44 THEN 4300 ELSE IF
     A=90 THEN 4350
4350 Wie oben
```

Allen Einsendern an dieser Stelle herzlichen Dank!

Diesmal werden Commodore-VC-20-Besitzer bestens bedient: TeleMatch-Mitarbeiter Holger Utermark, von Beruf Programmierer und ausgebuffter Software-Spezialist, hat die wichtigsten Commodore-eigenen Spiele und mehrere Cassetten von Quicksilva und Imageine getestet. Klar, daß bewährte Spiele auch für dieses weitverbreitete System kompatibel und nachgemacht wurden. Aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch.

KATZ UND MAUS

(Commodore)

Bei diesem Spiel müssen Sie genau aufpassen, die Übersicht behalten und blitzschnell reagieren.

Eine kleine, niedliche Maus muß den Käse, der an verschiedenen Stellen liegt, finden und fressen. Doch es sind auch einige Gefahren zu überstehen: Katzen lauern an unübersichtlichen Stellen und auch die Artgenossen versuchen, der Maus den Käse streitig zu machen.

Die Graphik ist sehr gut gemacht. Mäuse, Katzen und Käse sind plastisch dargestellt. Leider ist bei diesem Spiel ein eintöniger, pfeifender Ton zu hören, der mit der Zeit an den Nerven zehrt.

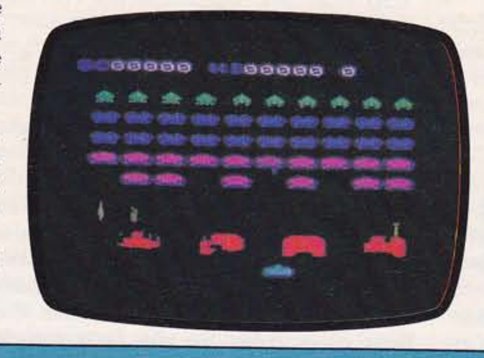
Aber ansonsten lautet das Motto: Übung macht den Meister

Bezugsquelle: Fachhandel

ALPHA-ALARM

(Commodore)

Der Weltraum kommt wieder auf den Bildschirm. Die Basis wird von einer fremden Raumflotte bedroht. Die Fremden verfügen über viele verschiedene Kampfschiffe und werden außerdem noch von Zeit zu Zeit von dem Mutterschiff beim Angriff unterstützt. Die Basis hat jedoch nur eine Laserkanone, kann dieser aber bewegen und somit den Angriff an verschiedenen Stellen begegnen.



Das Spiel erinnert an ***Space-Invader*** von Atari, ist aber nicht so gut durchdacht. Der Spielablauf ist einfach und die Begeisterung, die man am Anfang des Spiels empfindet, klingt bald ab.

Bezugsquelle: Fachhandel

STAR BATTLE

(Commodore)

Wieder (wie schon so oft) greifen außerirdische Kampfverbände die Erde an. Die Verbände sind harmlos. Schwierig wird es erst, wenn einzelne Schiffe aus dem Kampfverband ausscheren und versuchen, den Abfangjäger abzuschießen.

Die Graphik ist hervorragend, der Spielablauf aufregend und spannend. Bei diesem Spiel ist eine gute Reaktionsgabe erforderlich.

Bezugsquelle: Fachhandel

MONSTER ALIEN

(Commodore)

Sie befinden sich in einem Labyrinth. Sie sind jedoch nicht allein. Gefährliche Monster fallen Sie an und versuchen, Sie zu verschlingen. Seien Sie darum auf der Hut! Um sich zu schützen, müssen Sie Löcher graben. Fallen die ahnungslosen Monster in

ein Loch, graben Sie es schnell zu. Doch Vorsicht! Wenn Sie nicht schnell genug sind, kommt das Monster wieder frei und verschlingt Sie. Je schneller Sie die Monster vergraben, umso mehr Punkte erhalten Sie. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Die Graphik ist recht beeindruckend. Bei diesem Spiel brauchen Sie eine gute Beobachtungsgabe und einen Sinn für Taktik. Ansonsten ist es nicht jedermanns Sache, Monster zu begraben.
Bezugsquelle: Fachhandel

INVASION AUS DEM ALL

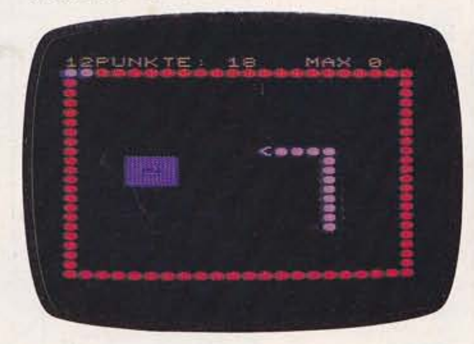
(Commodore)

Ein kleines, einfaches Spiel in der Programmiersprache BASIC. Die Invasoren aus dem All schweben auf die Erde. Man hat sechs Laserkanonen, die rechts und links am Spielfeld angebracht sind. Damit muß man die Invasoren aufhalten und abschiessen.
Leicht und einfach, aber nicht ohne Spannung.
Bezugsquelle: Fachhandel

SUPER-COBRA

(Commodore)

Hier gibt es weder Monster noch Geister. Es handelt sich auch nicht um ein Kriegs- oder Weltraumspiel
Es dreht sich schlicht und einfach um eine Schlange, die der Spieler in bestimmte Zielfelder dirigieren muß. Dabei darf der Kopf der Schlange aber nicht den eigenen Körper oder den Spielfeldrand berühren. Das hört sich zwar relativ einfach an, verlangt aber viel Geschick, zumal die Schlan-



ge nach jedem Zielfeld länger wird.
Die Graphik ist einfach, das Spiel leicht zu verstehen. Die Spannung steigt, weil die Punktzahl durch Übung erhöht werden kann.
Hier wurde bewiesen, daß man auch ohne Krieg, Monster oder Weltraum ein interessantes Spiel herausbringen kann.
Bezugsquelle: Fachhandel

TORNADO

(Quicksilva)

Bei diesem Spiel herrscht Action wie in der Spielhale. Die Graphik ist hervorragend. Das Spiel ist einfach im Aufbau. Der Tornado überfliegt ein Gebiet und muß Bauten abschießen. Plötzlich tauchen Jagdflieger auf und versuchen, den Tornado zu treffen. Es gehört viel Übung dazu, diesen Fliegern auszuweichen.



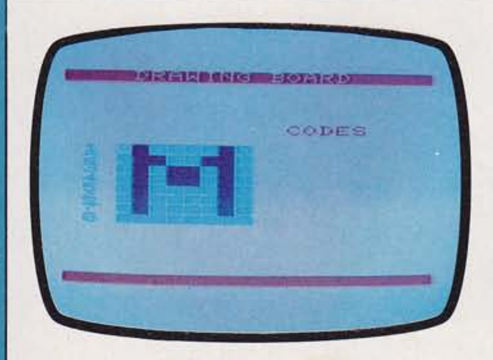
Ein spannendes und gut durchdachtes Spiel, das man auch schnell mal zwischendurch spielen kann.
Bezugsquelle: Bill Reed
Postfach 66
3388 Bad Harzburg 1

PIXEL POWER

(8K RAM Speichererweiterung)

(Pixel Produktion)

Um diese Cassette laden zu können, brauchen Sie die 8K RAM Speichererweitung von COMMODORE. Aber es lohnt sich wirklich.



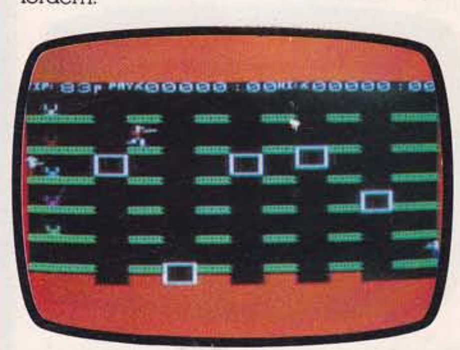
Mit Hilfe dieses Programmes können Sie Buchstaben ändern und erstellen. Dieses ist vor allen Dingen für Speicherentwickler notwendig. Da nichts so schnell auf dem Bildschirm bewegt werden kann, wie ein Buchstabe, können Spielfiguren durch Änderung der Punktkombination erstellt werden. Auf dem selben Weg ist es möglich, Buchstaben in anderen Sprachen, z.B. griechisch, darzustellen.
Dieses Programm ist zwar kein Spiel, aber ein 'Muß' für alle, die den Computer nicht nur zum Spielen benutzen möchten.

Bezugsquelle: Bill Reed
Postfach 66
3388 Bad Harzburg 1

WHACKY WAITERS

(Imagine)

In diesem Spiel herrscht Action. Der Kellner muß bestimmte Sachen mit dem Fahrstuhl von einer Bildschirmseite zur anderen befördern.



Ein sehr schnelles, aufregendes Spiel. Die Handlung ist einfach und leicht zu verstehen.

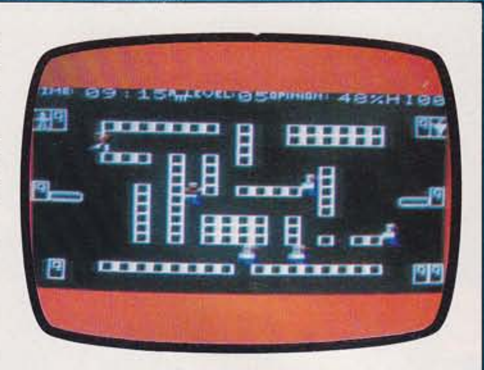
Bezugsquelle: Bill Reed
Postfach 66
3388 Bad Harzburg 1

CATCHA SNATCHA

(Imagine)

Im Kaufhaus ist der Teufel los. Der Kaufhausdetektiv hat alle Hände voll zu tun. Da sind zuerst einmal die Diebe, die dingfest gemacht werden müssen. Außerdem sind verlorengegangene Kinder zu finden und vergessene Wertsachen im Fundbüro abzugeben. Und das tagein und tagaus. Der Detektiv hat kein leichtes Leben.
Ein schnelles Spiel; man muß die Übersicht behalten, die richtigen zur richtigen Zeit tun und darf nicht nervös reagieren, wenn es hektisch wird.
Alles in allem ein spannendes und aufregendes Spiel.

Bezugsquelle: Bill Reed
Postfach 66
3388 Bad Harzburg 1



Die Testergebnisse auf einen Blick

(Eingekreiste Werte in Klammern)

KATZ UND MAUS (Commodore)

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	(5)	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6

ALPHA-ALARM (Commodore)

Grafik	1	2	3	(4)	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	3	4	(5)	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Urteil:	1	2	3	(4)	5	6

STAR BATTLE (Commodore)

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6

MONSTER ALIEN (Commodore)

Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	3	(4)	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
	1	2	3	(4)	5	6

SUPER-COBRA (Commodore)

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6

INVASION AUS DEM ALL (Commodore)

Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

TORNADO (Quicksilva)

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

PIXEL POWER (Pixel)

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6

WHACKY WAITERS (Imagine)

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
	1	2	(3)	4	5	6

CATCHA SNATCHA (Imagine)

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

Messe-Notizen

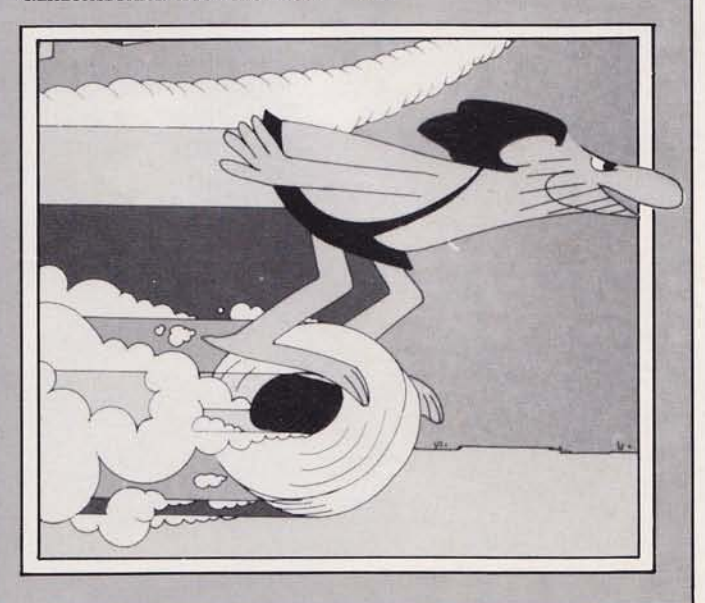
CES, IFA und US-Computershow zeigen bzw. zeigten Neues. Das Wichtigste davon hier.

Comics - total verspielt

Der Messestand der „Sydney Development Corp." wirkte auf die CES-Besucher besonders anziehend. Kein Wunder: Comiczeichner Johnny Hart, Schöpfer so erfolgreicher Comicstrips wie „B.C." und "Wizard Of Id" war da und zeichnete für die Zuschauer Cartoons. Handsigniert, versteht sich.
Hintergrund dieser Aktion: Die Kanadier präsentierten das erste voll animierte Videospiel. Titel: „B.C.'s Quest For Tires" (die Suche nach dem Rad). Voll animiert bedeutet tatsächlich, daß auf dem Bildschirm ein beeinflußbarer Zeichentrickfilm abläuft. Bei der Herstellung wurde ein speziell entwickeltes Animations- und Malsystem verwendet, dessen Herzstück der TI 99 Videochip ist.
„Quest For Tires" wird lieferbar sein für Coleco, IBM PC, Atari und Commodore-Systeme. Wann wir dieses Spielvergnügen auch in Deutschland genießen können, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Aus und vorbei für Odyssee 3

Auf der Winter-CES in Las Vegas war der „Neue" der N.A.P. namens „Odyssee 3" noch stolz präsentiert worden (**TeleMatch** berichtete in Nr. 4/5 darüber). In Chicago war von der Maschine keine Rede mehr. Am N.A.P.-Messestand beschränkte man sich auf die Präsentation des „Pink Panther", des rosaroten Panthers, der Star neuer „Odyssee 2"-Cassetten ist.
Fachkollegen von drüben waren nicht mal verwundert, daß das ehrgeizige Projekt aufgegeben wurde. Die Gründe: „Odyssee 3" wäre in den USA zu spät gekommen. Immerhin sind Coleco, Atari 5200 und Intellivision II bereits draußen - mit einem kompletten Spielangebot und zahlreichen Erweiterungsmodulen. Die neuen Spiele unterschieden sich letztlich nur unwesentlich von den bekannten „Odyssee"-Cassetten. So wurde beispielsweise **Burgenschlacht** lediglich im Hintergrund grafisch aufgemotzt. Die elektronischen Akteure mit der Schleuder blieben.
Damit ist das Feuer im Herd der Gerüchteküche (in Deutschland wird unverständlicherweise sogar in Fachblättern noch immer vom G 9000 gesprochen) endgültig aus. Oder anders gesagt: Odyssee ade!

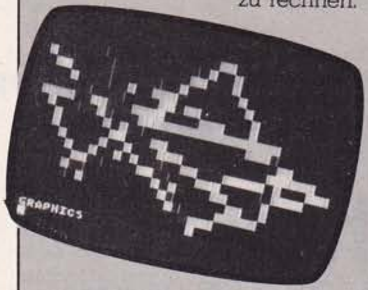


Messe-Notizen



Atari 2600 wird Computer

Gemunkelt wurde viel, in Chicago war's endlich zu sehen: Das komplette VCS-Zubehör vom aufsteckbaren Keyboard über Erweiterungsmodule bis hin zur sogenannten Voice Recognition (Spielsteuerung durch Stimmerkennung). Anders gesagt, der oft so verpönte, da im Grunde ja technisch überholte 2600 zieht nach.
Für die USA ist das System als „The Graduate" angekündigt. Und dort hat man, was ja hier nicht erlaubt ist, auch gleich Vergleiche zu den Mitbewerbern gezogen. Die komplette Peripherie (einschließlich CassettenRecorder, Interface, Data Drive, Modem und Printer kostet umgerechnet 800 Mark. Das 16 KRAM Erweiterungsmodul wird für 150 Mark zu haben sein. Mit dem Deutschlandstart ist im Herbst/Winter zu rechnen.



Von Coleco: Der ADAM unter den Computern

Coleco hat seinen Adam vorgestellt, „einen Familien-Computer, auf den die breite Öffentlichkeit lange gewartet hat", so der Original-Ton aus dem Hause Coleco.
Was verbirgt sich nun hinter ADAM? Zum einen der Computer selbst mit 80K RAM (erweiterbar auf 144K RAM) und der integrierten, digitalen Aufzeichnungs-Einheit (für Wafer-Cassetten, die im Prinzip wie Disketten arbeiten) mit einer Speicherkapazität von bis zu 500K, was immerhin 250 vollbeschriebenen DIN A4-Seiten entspricht. Verbunden mit dieser „Memory Console" ist die Computer-Tastatur mit professionellen Schreibmaschinen-Tasten und diversen, hilfreichen Funktions-Tasten. In der Grundausstattung enthalten sind bereits zwei Programm-Cassetten. Die einer mit der Sprache SMART-BASIC (kompatibel mit dem Applesoft-Code) und die andere mit dem Spiel RODGERS — DER PLANET VON ZOOM. In den USA wurde für ADAM ein Verkaufspreis von unter 600 Dollar angekündigt.

Mit den gleichen Leistungsdaten gibt es den ADAM auch als Erweiterungs-Modul für das ColecoVision Video-Spiel. Dieses Modul soll dann unter 400 Dollar kosten.
ADAM ist übrigens von Haus aus schon mit einem Textverarbeitungs-Programm versehen. Ein dazu passender, preisgünstiger Typenrad-Drucker (SMART-WRITER) wird von Coleco ebenfalls angeboten. ADAM kann sämtliche ColecoVision-Spiele-Cassetten „verarbeiten" und natürlich auch die neuen SUPER GAME PACKS, die speziell für die großen Grafik- und Kontrollmöglichkeiten des ADAM geschaffen wurden. Angekündigt sind TIME PLOT, ZAXXON, SMURF, DONKEY, KONG JUNIOR, TURBO, SUBROC und FRONTLINE.
Da ADAM CP/M-kompatibel ist, werden für ihn demnächst auch die bekanntesten, professionellen CP/M-Programme auf den sogenannten digitalen Data-Packs erhältlich sein. ADAM wird anläßlich der Internationalen Berliner Funkausstellung (IFA) in und für Deutschland vorgestellt. Tele-Match bereitet einen ausführlichen Test vor.

Spaß mit dem Joyboard

AMIGA, ein US-Unternehmen, das in Deutschland vom TELDEC Musik und Freizeit Service vertreten wird, hat in Chicago eine ganze Palette neuer Produkte unter der Bezeichnung „THE POWER SYSTEM (TM)" vorgestellt.
Dabei handelt es sich um vollkommen neu konstruierte Steuerknüppel für das Atari Video-Computer-System, die Atari Computer, für die Video-Spiele ColecoVision und Intellivision und für den Computer TI 99/





4A von Texas Instruments. Das ergonomische Konstruktions-Prinzip setzt neue Maßstäbe für präzise Kontrolle beim Video-Spiel. Der POWER STICK (TM) überzeugte vor allem durch die neuartige Schalter-Technologie mit voneinander unabhängigen Schaltpunkten, das federleichte Hand-Design und die konstruktionsbedingte lange Haltbarkeit. Der POWER STICK mit Anschlüssen nach Atari-Art soll einzeln vom Fachhandel für DM 59,— angeboten werden.

Eine weitere Novität im Amiga-Programm ist das JOYBOARD (TM). Es bringt eine neue Dimension ins Video-Spiell. Man steht quasi auf einem Surfbrett und steuert durch entsprechende Körperbewegungen das Spiel. Das JOYBOARD gibt es ebenfalls mit Atari-kompatiblen Anschlüssen. Mitgeliefert wird die Cassette **Mogul Maniac** (vorerst für das System Atari VCS 2600), ein aufregender Ski-Slalom, der vor dem Bildschirm nun mit ganzem Körpereinsatz gefahren wird. Auf weitere Programme für das JoyBOARD werden wir im Zusammenhang mit einem ausführlichen Test zurückkommen. Fest steht, daß Spiele wie SPACE INVADERS (TM) eine ganz neue Dimension bekommen.



Messe-Notizen

Alles neu von Mattel

Jede Menge neuer Cassetten fürs Intellivision-System stellen die Hamburger auf der Internationalen Berliner Funkausstellung vor. Angekündigt sind **Burger Time**, **Shark Shark**, **Schach**, **Mission** sowie **Locomotion**.
Vermutlich werden auch die in der Mattel-Programm-Vorschau vorgestellten Titel in diesen Tagen veröffentlicht, nämlich **Royal Dealer**, **Winter Olympics**, **Sharp Shot Mystic Castle** und **Buzz Bombers**.
Starttermin für den Einstieg ins Softwaregeschäft ist ebenfalls der 3. September. Was in den USA als „M-Network" für den Atari VCS 2600 angeboten wird, kommt in Deutschland der Einfachheit halber als „Intellivison" auf den Markt. Die Spiele: **Fußball**, **Frog Bog**, **TRON** sowie **Lock'n'Chase**.

US Computer Show: Unterm Strich ein voller Erfolg

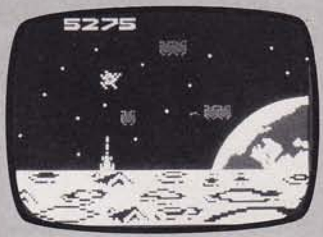
Sie lief vom 23. bis 26. Juni in Köln, die US Computer Show. Veranstaltet vom „Foreign Commercial Service" der Amerikanischen Botschaft, sollten „Computer für Büro, Heim und Hobby" im Mittelpunkt stehen, mit denen „US-Spitzentechnologie" präsentiert wurde.
Der VideoSpielbereich war rar vertreten. Doch die wenigen Aussteller zogen das meiste Publikum an. Den Vogel schoß Milton Bradley ab: Die Chance, **Vectrex** zu spielen, bekam nur, wer bereit war zu warten. Standnachbarn Parker und Concept Video (letzterer mit **Telesys** und **Sirius**) hatten ebenfalls volles Haus. Da wurde bis 19 Uhr (Messeschluß) gespielt. In bescheidenerem Umfang lief das auch beim Newcomer Dynamics (Hamburg).
Die Homecomputer-Anbieter indes verzichteten bis auf Texas Instruments auf die Teilnahme. Gründe? Unbekannt. IBM und Apple zeigten ihre Computer für den Small Business-Bereich. Daneben war ein reichhaltiges Literaturangebot zu sehen und das obligatorische Zubehör.
20.000 Besucher meldeten die Veranstalter im Nachhinein. Ein voller Erfolg deshalb? Einige Aussteller zeigten sich enttäuscht, ja sogar erbost, weil sie sich wie „Einzelkämpfer" vorkamen und „unter Vorspiegelung falscher Tatsachen" (Originalzitat) nach Köln „gelockt" worden waren. Begründung: Etliche namhafte Hersteller waren auf der Ausstellerliste aufgeführt, kamen dann aber nicht.
Dennoch soll die Veranstaltung 1984 als „Internationale Computer Show Köln" wieder laufen. Motto dann „Kleincomputer für Beruf, Heim und Hobby". Dazu ist ein umfangreiches Rahmenprogramm vorgesehen. Vielleicht gibt's dann ja wirklich Neues . . .

ITT steigt ins Videospiel-Geschäft ein

Das Gerücht kursierte in der Elektronikbranche schon lange, jetzt ist es amtlich und offiziell raus: Ab Juli gibt es Atari-kompatible Videospiel-Cassetten von ITT Schaub-Lorenz. Gestartet wird mit fünf Cassetten, davon zwei im Doppelpack zum Preis von einer. Das Programm soll monatlich um jeweils zwei neue Cassetten erweitert werden. Trickfilm-Fernsehstar „Pumuckl" steht als Signet für das Kinder- und Familienprogramm, Space-Schlagetot „Perry Rhodan" repräsentiert das Action- und Weltraumspielprogramm. Die neuen Cassetten werden ausführlich im nächsten **TeleMatch** vorgestellt. Zur Internationalen Berliner Funkausstellung kündigt ITT außerdem eigene Computer-Hardware an. Geplant ist laut Pressemitteilung ein „anspruchsvolles Computer-System für die ganze Familie, mit dem sich auch die Programmiersprache BASIC erlernen läßt". Warten wir's ab.

Texas Instruments: Kooperation um jeden Preis

Der unvorbereitete Messebesucher war beim Betreten der Computerhalle McCormick Place West völlig verblüfft: Am Eingang prallte er auf den Stand von TI und sah . . . ein IMAGIC-Spiel auf dem Bildschirm. Ein sehr bekanntes übrigens, **Demon Attack**.
Dazu muß man wissen, daß die Texaner mindestens ebenso gern und lang prozessierten wie andere Computer-Hersteller, um die Fabrikation von Fremdsoftware zu verhindern. Etwa vierzehn Tage vor CES-Beginn fanden plötzlich alle unabhängigen Software-Hersteller die für den TI 99/4 A erforderlichen Programmierunterlagen auf dem Tisch. Ohne Kommentar, aber selbstverständlich mit der indirekten Aufforderung, Spiele für das System zu entwickeln. Solch Sinneswandel kommt nicht von ungefähr. Der TI-Spielekatalog ist zwar umfangreich, doch die Spiele sind alt. Gute Ideen - andere Hardware-Firmen haben dieselbe Erfahrung gemacht - kommen überwiegend von den unabhängigen Herstellern.



Mit zunächst sieben IMAGIC-Spielen ist der Anfang offiziell gemacht. Neu im TI-Spielkatalog außerdem **M*A*S*H** (in den Staaten ein Fernsehserien-Hit), **Sneggit** und **Moonmine** sowie **Entrapment** (entwickelt von American Software).
Das bereits in Las Vegas vorgestellte „Voice Recognition System", in Kooperation mit Milton Bradley entstanden, ist nun im Handel. In Deutschland wird es Anfang 84 im Angebot sein. Ferner wurde ein neuer (MB)-Joystick vorgestellt, der verblüffende Ähnlichkeit mit dem Coleco-Superstick hat. Auf die weiteren Neuheiten werden wir ausführlich eingehen, wenn sie definitiv auch bei uns ausgeliefert werden.



Zur Funkausstellung kommt Philips mit interessanten neuen Spielen für den G 7000. Darunter der Arkadenhit **TURTLES**, die Cassette **KILLER BEES**, **FOOTBALL POOL** (eine Art Lottomaschine), **TERROR HAWK** ,**MOUSE TRAP** und **PHANTOM HOUSE**. Ab August schon im Handel ist die Cassette **MORSE CODE**, mit der man Morsen lernen kann. * Die **Computerpreise purzeln** in den USA - und auch hier. Zum Vergleichen die Entwicklung drüben (in Klammern die alten Preise): Timex Sinclair 1000 229.97 (299.95), Commodore VC 20 289.84 (2299.95), TI 99/4 A 299.00 (2525.00!), Atari 400 277.95 (2630.00!!), Atari 800 2299.00 (21080.00!!!). Wie das wohl hier werden wird . . . * Ein Science-Fiction/Fantasy-Film in bester Star Wars-Manier und doch völlig anders läuft im Herbst in den Kinos an. Titel der fantastischen Saga: **KRULL**. * A propos Film: Star Wars III, **Return Of The Jedi**, spielte in der ersten Woche 45.311.004 US-Dollar ein. Fast doppelt soviel wie **E.T.**. Deutschlandstart am 9. Dezember. * Nach der **Schallplatten-** und **Videopiraterie** hat es die Industrie mit einem vergleichbaren Phänomen zu tun: Die **VideoSpiel-Piraten** schlagen zu. Aus den Fabriken in Puerto Rico, Taiwan und Hongkong werden Cassettendiebstähle gemeldet. Ware, die in Deutschland zu Dumpingpreisen angeboten wird. Computerspiele auf Floppy oder Cassette werden seit Jahren schwarz kopiert und über ominöse „Clubs" angeboten. Die deutschen Hersteller bzw. Importeure haben harte Gegenmaßnahmen angekündigt und wollen Spielpiraten unnachsichtig verfolgen. (Anmerkung der Redaktion: Wie wär's den mit einem Videospiel betitelt „VideoGame-Piraten"?). * Vorhang auf für Mattels **AQUARIUS**. Das „FamilienComputer-System" ist auf der Berliner Funkausstellung zu sehen und sofort danach im Handel. * Traurige Nachricht für **INTERTON**-Freunde: Die Kölner haben Schluß gemacht. Konkurs auf gut Deutsch. Der Ausverkauf des VC 4000 läuft.

Die Firma **Roland**, bekannt durch hervorragende Synthesizer, hat elektronisches Neuland betreten. Auf der CES Chicago wurden der Color Monitor CC 141 und der DXY 800-Plotter (siebenfarbig) vorgestellt. Der musikalischen Linie des Hauses blieb man treu, trotz Computer-Kompatibilität: „Compu-Music" heißt das völlig neuartige Musikprogramm-System, das die Messebesucher begeisterte. Ausführlich im nächsten **TeleMatch**. * Die berühmte Roboterfamilie hat Zuwachs bekommen. Aus dem Hause **Androbot** (Inhaber bekanntlich Atari-Gründer Nolan Bushnell) wird die „Geburt" des Winzlings F.R.E.D. vermeldet. Auf gut Englisch steht die Abkürzung für Friendly Robotic Educational Device oder frei übersetzt „freundliches Robotergerät für erzieherische Zwecke" (F.R.O.F.E.Z.). Die Firma RB Robot präsentierte ihren **RB5X**. Der Typ verfügt über Stimmerkennung, ist ausgestattet mit Sound Synthesis, Fernsteuerung, spricht die neu entwickelte Computersprache LOGO und dient als . . . Staubsauger. Und er soll sogar zum Feuerlöschen gut sein! * Der Welt erster „elektronischer Freund" kommt aus der Schweiz. Er trägt den Namen ELAMI, ist aber kein Roboter. Uwe Mèffert aus Zürich entwickelte mit anderen Wissenschaftlern den Spielgefährten. * **Activision** mischt im Computer-Software-Geschäft mit. Neben ersten Computerspielen für die Atari-Familie denkt man über Utilities nach. Die deutsche Vertriebsfirma der Kalifornier, die **ARIOLA**, geht einige Schritte weiter. Für Herbst ist ein umfangreiches Softwareprogramm für die populärsten Home-Computer-Systeme angekündigt. Einzelheiten im nächsten **TeleMatch**. * **Joysticks** in Unmengen wurden von zig Herstellern in Chicago gezeigt. Was davon auf den deutschen Markt kommt, bleibt abzuwarten. Dem **TeleMatch**-Chefredakteur gelang es immerhin, eines von zwei Mustern des **TrigaCommand** bereits nach drei Spielminuten unbrauchbar zu machen. Was nicht unbedingt für die Qualität des Joysticks spricht . . .* **WICO**, weltweit führender Joystick-Hersteller - auch im professionellen Arcade-Bereich - präsentierte neben dem **Power Grip Joystick** einen neuen **Three Way DELUXE** sowie jeweils eine Kombination Joystick/Keypad für COLECOVISION und INTELLIVISION.

Ein Science-Fiction-Abenteuer

Roboter sind Video- und Computerspielern bestens vertraut. Tele-Match-Leser kennen sie aus unseren Roboter-Artikeln noch besser. Hier sehen Sie Roboter aus einer völlig anderen Perspektive, der unseres Mitarbeiters Boris Cuvry. Er ist Computerfreak aus Passion, Science-Fiction-Fan und baut Roboter aus Leidenschaft. Was er zu sagen hat, regt vielleicht zum Nachmachen an ..



Wie kommt man eigentlich au boter? - Die Frage ist mi gestellt worden. Manche B cher lachten unverhohlen, andere grin dezent, wieder andere tippten sich an Stirn. Motto: Der spinnt. Das Gros derer meine Roboter sahen, war begeistert. den Details, der Funktionsfähigkeit, von realistischen Darstellung (sofern dieser griff hier überhaupt Anwendung fin kann).

Mit den auf diesen Seiten gezeigten Ro tern hat es eine besondere Bewandnis. Modellbaugeschäfte im größeren Umkr meines Wohnsitzes wissen, daß ich na bestimmten Modellen suche. Einer die Händler ließ beiläufig den Begriff „M CROSS" fallen. In einer amerikanisch Fachzeitschrift für Fernsehmacher hatte i über diese berühmte japanische SF-Tric filmserie gelesen. Und natürlich war i Feuer und Flamme, wollte wissen, wie a Trickfilmfiguren entstandene Modelle au sahen. Vor allem: Ich wollte sie selber s perfekt wie möglich bauen. Die Spiele „Be zerk" und „Marauder" fielen mir dabei ei

Ein fantastisches Umfeld schwebte mir vor, ohne daß ich überhaupt etwas gesehen hatte. Ich suchte nach den „MACROSS"-Stars - und fand sie natürlich nicht.
Dann, es muß Ende April gewesen sein, hatte ich sie alle auf dem Tisch. Und ich muß gestehen, daß ich selten von Modellen so beeindruckt war. Eine geballte Ladung an futuristischem Design. Einfallsreich, beklemmend, atemberaubend, pittoresk, schön, fantastisch. Da stimmte alles. Allein die Namen - großartig. Kurzum: Ich habe sie gebaut und hier sind sie zu sehen. Im großen Bild (von links nach rechts) stehen sich gegenüber: Ma-Drum mit der Kennung YP, daneben Jhau-Zamac (Kennung ZF), die - vorläufige - Krönung Destroid Phalanx und schließlich der Destroid Spartan. Das kleine Bild zeigt, allerdings illustriert, den Roboter Jha-Giga.
Man kann diese Gestalten (24 gibt es zur Zeit) so bauen, wie sie geliefert werden. Das heißt, auf Bemalung bzw. Spritzbemalung verzichten. Mit einem solchen Ergebnis wird sich wohl aber nicht einmal ein Modellbau-Anfänger zufrieden geben. Denn beim Zusammenbau merkt man, welcher Zeitaufwand erforderlich ist, um Roboter zu bauen, die den eigenen Vorstellungen wirklich hundertprozentig entsprechen. Das Finish muß stimmen. Immerhin sind bis zu 60 Abziehbilder anzubringen. Die feinen farblichen Nuancen erfordern beim Aufbringen äußerste Sorgfalt. Für all diese Mühen (durchschnittliche Bauzeit etwa 12 Stunden ohne Trockenzeit der Farben) wird man am Ende reichlich entlohnt.
Aufgrund meiner Erfahrung empfehle ich, die einzelnen Baugruppen vor dem Zusammenfügen zu bemalen bzw. zu spritzen. Die zahlreichen „Gelenke" sollten mit Seife für leichtere Gängigkeit eingerieben werden.
Ich selbst spiele mit den Fertigmodellen nicht. Sie stehen in einer fantastisch anmutenden Umgebung (unter uns: die besteht aus Styropor und Gußleistenresten). Aber beim Videospielen habe ich sie vor Augen. Wie bereits gesagt: Alles dreht sich, alles bewegt sich. Und die fertigen Gebilde, alle im Pseudo-Maßstab 1:144, regen zu immer neuen Szenarios an. Die elektronisch erzeugten Roboter, die Vorbilder aus den Science Fiction-Filmen wie „Star Wars" oder „Kampfstern Galactica" - bei mir sind sie Wirklichkeit. Ich hoffe, daß Ihnen diese Geschöpfe ebenso viel Spaß machen wie mir.



Ein Koffer



Zwiebeln hatten Edward schon immer fasziniert. Zwiebeln sind seltsame Dinge, denkt er, während er eine für den Salat schneidet. Man schneidet sie, und man weint, man schält sie, wobei Schicht für Schicht abgeht. Wie seltsam Zwiebeln doch sind.

Die Türglocke läutet. Er geht zur Tür und öffnet sie. Draußen steht ein kleiner blauer Außerirdischer im silbernen Anzug. Er trägt einen Koffer in der Hand. „Guten Tag", sagt der Außerirdische. „Ich würde Ihnen gerne unser herrliches Sortiment an Spielen, Tricks und Produkten aus dem ganzen Imperium zeigen. Wir führen Artikel, die jede Menschenfamilie begeistern, entzücken oder weiterbilden können."

Edward denkt darüber nach. Er lächelt. „Kommen Sie doch herein. Weihnachten steht vor der Tür, und ich würde wirklich gerne etwas Ungewöhnliches aussuchen."

„Wunderbar!" sagt der Außerirdische und tritt ein. Edward läßt ihn Platz nehmen. Er nimmt die Illustrierten vom Kaffeetisch, damit der Außerirdische seinen Koffer abstellen kann. Dann öffnet der Außerirdische den Koffer, und Edward bestaunt die unzähligen Handelsgüter, die auf Hunderten von Welten überall im Imperium hergestellt worden sind.

Der Außerirdische lächelt. „Ah, Sie machen einen interessierten Eindruck. Welcher Artikel spricht Sie am meisten an?"

Edward setzt sich neben den Außerirdischen. „Was ist das hier?" Er deutet auf eine durchsichtige Glaskugel von der Größe einer großen Murmel.

Der Außerirdische lächelt. „Von meinem Heimatplaneten Yiggle. Ein Wetterreflektor."

Edward schaut ihn zweifelnd an. „Ein was?"

„Wetterreflektor. Verrät Ihnen eine Stunde im voraus, wie das Wetter wird." Der Außerirdische greift in den Koffer, nimmt den Gegenstand heraus und legt ihn auf den Tisch. „Und nun", sagt der Außerirdische, „sehen Sie hinaus. Was sehen Sie?"

Edward sieht zum Fenster hinaus. Tiefe, dü-

voller Wunder

stere Wolken ziehen über den Himmel. Edward runzelt die Stirn. „Sieht ganz schrecklich aus."
„Gut", sagt der Außerirdische. „Mal sehen, wie das Wetter in einer Stunde sein wird."
Der Außerirdische berührt die Kugel mit einem langen blauen Finger. Die Kugel verändert sich. Eine winzige goldene Sonne taucht im Innern auf. Plötzlich wachsen der Kugel Hände und Füße, und sie beginnt einen beschwingten Tanz.
„Aha", sagt der Außerirdische zufrieden, „es wird heiter und sonnig. Ein perfekter Tag für Spaß und Tanz." Er reicht dem Wetterreflektor einen kurzen Faden. Die Kugel nimmt ihn zum Seilhüpfen. ***Klick-klick-klick*** machen die winzigen Füße auf der Tischplatte.
„Erstaunlich", sagt Edward. „Ganz erstaunlich."
„Wenn das Wetter grau und unfreundlich wird, dann erscheint eine graue Wolke in der Kugel, und sie selbst wippt vor und zurück und gibt klagende Laute von sich. Wenn es windig wird, werden winzige Papierfetzen und Staub im Innern umhergewirbelt. Wird es stürmisch, dann geht die Kugel so, als würde sie gegen starken Wind laufen, während sie gleichzeitig einen imaginären Hut auf dem Kopf festhält."
„Aha", kommentiert Edward, nun sichtlich beeindruckt. „Das kann meine Schwester gut gebrauchen. Die bekommt den Wetterbericht nie richtig mit. Vielleicht kann dies ihr helfen."
Die kleine Glaskugel beginnt ihren Stepptanz erneut und pfeift ein fröhliches kleines Lied dazu.

✱

„Was haben Sie sonst noch?" fragt Edward. Seine Frage beantwortet sich von selbst als er einen kleinen Schlüsselring erblickt, dessen Enden aus zwei Händen bestehen, die sich mit festem Griff umklammern.
„Ah", sagt der Außerirdische lächelnd. „Eines unserer populärsten Stücke. Es wurde auf dem Planeten Klud hergestellt..." Er greift danach. Augenblicklich lösen die beiden Hände ihre Umklammerung und halten sich am Finger des Außerirdischen fest. „Für Wesen, die es sich nicht leisten können, ihre Schlüssel zu verlieren", erläutert der Außerirdische. Ich präsentiere Ihnen den todsicheren Schlüsselring. Nicht mehr ***Sie*** suchen nach Ihren Schlüsseln, sondern dieses kleine Ding hier sucht nach ***Ihnen***! Es tobt und brüllt, wenn Sie es liegenlassen, und es klammert sich an Gürtelschlaufen, Finger und Knopflöcher. Darüber hinaus verfügen die Finger über ausfahrbare Krallen, mit denen sie sich an Stoff festhalten können."
„Vetter Alfred verliert immer die Schlüssel. Das nehme ich." Der Außerirdische nimmt den Ring vom Finger. Der kreischt und wimmert in den hellsten Tönen. Die Hände ballten sich, zu Fäusten, die bedrohlich geschüttelt werden. Der Außerirdische legt den Ring auf den Tisch, woraufhin sich die beiden Hände wie Füße über den Tisch bewegen und sich am Ärmel des Außerirdischen festkrallen.
„Nein, nein", sagt der Außerirdische. „Du hast nun einen neuen Besitzer." Der Außerirdische nimmt den Ring und reicht ihn Edward. Der Ring klammert sich mit einem vergnügten Quietschen an Edwards Ärmel fest, offensichtlich froh darüber, jemanden gefunden zu haben, an dem er sich festhalten kann.



„Ich habe hier ein paar Socken, die Sie niemals verlieren können... Socken, die gerne getragen werden... Socken, die man waschen, trocknen und bügeln kann und die einander niemals verlieren."
Edward denkt an die vielen nicht zueinander passenden Socken, die er besitzt, und auch an die vielen, die einfach aus seinem Leben verschwunden sind. Das macht ihn augenblicklich skeptisch. „Wie ist es diesen Socken möglich, einander niemals zu verlieren?"
Der Außerirdische lächelt. „Selbst auf die Gefahr hin, einen Kalauer zum Besten zu geben: weil sie sich ständig paaren."
„Ja", sagt Edward beifällig, nachdem er kurz überlegt hat. „Ja, das klingt nicht schlecht. Ich nehme sechs Paar." Dann: „Äh, fressen sie?"
„Gewissermaßen." Der Außerirdische holt die Socken heraus. „Eine Diät aus Fußschweiß scheint ihnen prächtig zu munden. Außerdem reparieren sie sich selbst, so daß sie niemals Löcher bekommen."
„Sehr schön", gesteht Edward, „wirklich sehr schön." Dann aber fügt er nachdenklich hinzu: „Aber, haben Sie denn nicht etwas weniger Aktives... wissen Sie, etwas Nettes wie Parfüm oder Seife..."
Der Außerirdische studiert den Inhalt des Koffers. „Nun", sagt er schließlich und holt eine kleine Phiole mit bersteinfarbener Flüssigkeit heraus. „Wie wär's mit einem entzückenden halluzinogenen Parfüm?"
Edward sieht ihn nur verständnislos an. Der Außerirdische lächelt, schraubt den Verschluß ab, träufelt ein wenig auf den Finger und verreibt es auf Edwards Handrücken. „Riechen Sie", befiehlt der Außerirdische, was Edward widerstrebend auch tut. Es ist Rosenduft, und er sieht sich in einem weiten, offenen Feld stehen. Der Himmel hat die Farbe eines frischen Junitages. Das grüne Gras reicht ihm bis an die Knie. Die Rosen duften herrlich. So herrlich. Und Jennifer kommt durch das grüne Gras auf ihn zu. Ihr Lächeln ist so strahlend wie die Sonne. Ihr Haar ist butterblumengelb. Sie geht mit vergnügt schwingenden Armen, und plötzlich laufen sie aufeinander zu. Oh, Rosen, Rosen. Er spürt das Gras unter den Füßen. Die Spitzen der Halme kitzeln ihn an den Fingern. Die Welt ist ganz Blau und Grün und Sonnenschein. Und plötzlich schlingen sie die Arme umeinander. Oh, Rosen, Rosen. Und sie küssen sich. Und die Luft ist voller Rosenduft. Und sie fallen ins Gras, auf die feuchte Erde. Und der Himmel ist so blau und die Sonne so weiß, und die Welt duftet nach Rosen. Ihre Brüste pressen sich an ihn. Sie atmet in die Luft und flüstert ihm ins Ohr: „Jetzt, Edward, Edward, jetzt, jetzt!"
Edward sieht die Flasche an und sagt zu dem Außerirdischen: „Herr im Himmel! Wie viele Flaschen davon haben Sie? Ich kaufe sie alle!"
„Nur eine", antwortet der ganz offensichtlich zufriedene Außerirdische.
„Kann ich noch mal riechen?" Edward beugt sich nach vorne.
„Jetzt nicht", antwortet der Außerirdische. „Ich muß Ihnen noch etwas anderes zeigen." Edward beugt sich noch weiter vor. Er hat große Schwierigkeiten, seine Hände von dem Parfüm zurückzuhalten. Der Außerirdische schiebt die Flasche ein wenig weiter weg und sagt: „Nicht, daß ich Ihnen das Vergnügen mit dem Parfüm nicht gönnen würde, aber... äh... manche Kunden sind so beeindruckt davon, daß sie stundenlang in ihre Halluzinationen versinken, manchmal ***tagelang***, und ***ich*** werde nicht bezahlt. Wenn ich gegangen bin, dürfen sie so lange halluzinieren wie Sie wollen, einverstanden?"
Edward seufzt, beugt sich aber immer noch nach vorne. „Na schön. Was haben Sie sonst noch?"
Der Außerirdische schaut wieder in den Koffer. „Hm!" sagt er. „Ich ***dachte***, ich hätte mindestens noch eines... aber ich glaube..." Der Außerirdische betrachtet etwas. „Oh, ja, ja. Ich wußte doch, daß ich noch etwas hatte..." Er greift nach einem rechteckigen Gegenstand, den er Edward reicht. Edward betastet ihn. „Seife?" fragt er.
Der Außerirdische schaut ein wenig perplex drein. „Gewiß, man könnte es Seife nennen.

Originaltitel: Onions
Copyright © 1979 by Bruce Taylor
Erschienen in P-I/Northwest Magazine, Nov. 18, 1979
Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber

Ein Koffer voller Wunder

Stammt von Opayknon. Einige der größten und profundesten Wahrheiten über die Existenz und das Selbst wurden dort formuliert. Und wann immer man dort badet, benutzt man diese Seife."

Edward sieht die Seife immer noch mit gemischten Gefühlen an. „Aber... es ist und bleibt Seife. Ich meine, wahrscheinlich soll sie säubern, richtig?"

„Oh, ja", bestätigt der Außerirdische. „Sie säubert tatsächlich." Dann nickt er vor sich hin. „Sie säubert tatsächlich."

„Gut", sagt Edward und betrachtet seine Schätze. „Herzlichen Dank fürs Hereinschauen. Ich bin sicher, die Geschenke werden große Freude bereiten."

„Gewiß", sagt der Außerirdische und klappt den Koffer zu. „Normalerweise haben wir für jeden etwas. Nun lassen Sie mich zusammenrechnen, was das hier kostet."

Er greift in die Seitentasche und holt einen kleinen Würfel heraus, der genau in seine Handfläche paßt. Er konzentriert sich, woraufhin winzige blaue Zahlen auf der Oberseite des Würfels erscheinen. Die Summe leuchtet an der Seite auf. Er steckt den Würfel wieder in die Tasche und holt aus einer anderen Tasche einen Rechnungsblock hervor. Während er die Rechnung schreibt, betrachtet Edward seine Schätze: die kleine Glaskugel mit der winzigen Sonne im Inneren (Edward sieht zum Fenster hinaus und stellt fest, daß die Sonne tatsächlich durch die Wolken bricht), den Schlüsselring (der sich so sehr an Edwards Ärmel festklammert, daß der Stoff schon ganz zerknittert ist). Die sechs Paar Socken (rot, blau, gelb, grün und zwei Paar kariert) liegen zu kleinen runden Bällen zusammengerollt und schlängeln und winden sich in Ekstase. (Edward ist froh, daß sie keine obszönen Laute von sich geben — dieses Maß an Innigkeit und Leidenschaft könnte auf unbeteiligte Beobachter leicht etwas merkwürdig wirken), und ganz in der Nähe steht auch das Parfüm, das Edward so schnell wie möglich wieder ausprobieren möchte — und die Seife.

Der kleine blaue Außerirdische reicht Edward die Rechnung. „Zweiundzwanzigfünfzig Terrakredits. Zwanzig der Preis und zweifünfzig für die Steuern und Wechselkursschwankungen."

Edward nimmt die Rechnung entgegen und holt die Terrakredits aus der Tasche. Nachdem die Transkation beendet ist, stehen Edward und der Außerirdische auf und schütteln einander die Hände. „Vielen Dank", sagt Edward. „Herrliche Geschenke. Aber..." — und hier wird sein Gesicht zweifelnd — „was die Seife anbelangt, so verwende ich sie einfach wie Seife? Sie wissen schon, Wasser, Waschlappen und so weiter?"

Der Außerirdische nickt. „Gewiß. Und lassen Sie sich von mir gesagt sein: Sie werden sich zum ersten mal in Ihrem Leben wirklich sauber fühlen."

Edward antwortet nicht. Er nimmt die Seife wieder in die Hand und betrachtet sie voller Neugier und Argwohn. Er führt den Außerirdischen zur Tür, wo sie einander nochmals die Hände schütteln, während Edward dabei die ganze Zeit die Seife festhält. Nachdem sich der Außerirdische verabschiedet hat, geht Edward wieder hinein und setzt sich.

Klick-klick-klick. Der Wetterreflektor übt wieder Seilhüpfen.

Der todsichere Schlüsselring klammert sich immer noch mit der Kraft der Verzweiflung an Edwards Ärmel fest. Mit großer Anstrengung zieht er ihn weg und legt ihn beiseite. „Ich komme wieder", verspricht er.

Der Ring heult anklagend auf, dann hämmert er mit winzigen Fäusten auf die Tischplatte. Edward seufzt. Vielleicht wird er nicht bis Weihnachten warten, sondern Vetter Alfred den Ring schon früher schenken. Er steht da und ist unentschlossen hin und her gerissen, während er Seife und Parfüm betrachtet. Er denkt noch einen Augenblick nach, dann geht er ins Badezimmer. Die Küche und die Zwiebeln können warten. Die Seife ist das einzige, was er noch nicht ganz verstanden hat.

Und daher: ab unter die Dusche. Er läßt das Wasser eine Weile auf sich heruntersprühen, während er denkt: Also, nun habe ich Seife, mit der sich alle Opayknoner waschen. Edward bemüht sich, alles in Erinnerung zu rufen, was er über ihre Kultur weiß, wobei ihm eine Bemerkung einfällt, die er vor längerer Zeit einmal gehört hat: „Verglichen mit ihnen war Dostojewski ein Idiot."



Edward hält die Seife noch minutenlang unsicher in der Hand. Vielleicht sollte er es wirklich tun. Was mögen die Opayknoner ihrer Seife wohl beimengen? Wundersame, geheimnisvolle Ingredenzien? Wird er schockiert sein? Überrascht? Er lächelt verhalten. Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden. Er macht den Waschlappen naß und versucht, etwas von der Seife darauf zu verteilen. Das zeitigt wenig Erfolg. Allem Anschein nach muß man sich direkt damit einseifen. Achselzuckend streicht er mit der Seife direkt über seine Haut und — hoppla! Es ist fast, als würde eine Schicht von ihm abgewaschen — nein, keine Haut, eine Schicht von ***etwas fast Transparentem***, wie, ja, wie die Schale einer Zwiebel. Was auch immer da abgewaschen wurde, es bildet jedenfalls Bilder in der Wanne unter seinen Füßen... In einem der Bilder sieht Edward sich selbst, wie er von seinem Vater eingeschüchtert wird. „Pest und Hölle!" murmelt er und tritt mit dem Fuß auf das sehr lebensnahe Bild. Das Bild zerplatzt und wird in den Abfluß gespült.

Von eigentümlichem Eifer erfüllt, reibt sich Edward ein zweites Mal mit der Seife ab. Wieder entsteht ein Bild in der Wanne. Dieses Mal zeigt es sein starkes Schuldgefühl und seine Scheu vor Menschen. Er zertritt auch dieses Bild mit dem Fuß. Es verschwindet gleichermaßen im Abfluß. Ja, denkt er, während er sich zum dritten Mal einseift. Als würde man die Schalen einer Zwiebel abschälen, bis man zu ihrem Herzen vordringt.

Tatsächlich wird auch eine dritte Schicht abgespült, und Edward erblickt wieder ein Bild. Jetzt ist es seine Unfähigkeit, seinem Zorn direkt Luft zu machen. Er sieht einen Kellner, der ihm den falschen Wein bringt. Anstatt etwas zu sagen, trinkt Edward den Wein, gibt aber kein Trinkgeld. Auch dieses Bild zertritt Edward mit dem Fuß. Er schrubbt weiter, viermal, fünfmal, ***sechsmal***, und da geschieht etwas Merkwürdiges. Seine Haut nimmt erst ein halbdurchlässiges, dann ein völlig transparentes Aussehen an, und drinnen, im Herzen, sieht er ein winziges Abbild seiner selbst, ein kindliches Ebenbild, das ihm zuwinkt und sagt „Danke, daß du diesen ganzen Unsinn abgewaschen hast. Ich befand mich unter so vielen Schichten der Persönlichkeitsstörung, daß ich mich schon fragte, ob du mich jemals herauslassen würdest."

„Großer Gott", murmelt Edward und schaut in sein Herz. Er läßt die Seife fallen, das Wasser plätschert über ihn.

„Weißt du was", sagt die Gestalt in seinem Herzen. „Ich glaube, wir sollten nach Opayknon gehen."

Edward lächelt. „Weißt du was", entgegnet er. „Ich glaube, du hast recht."

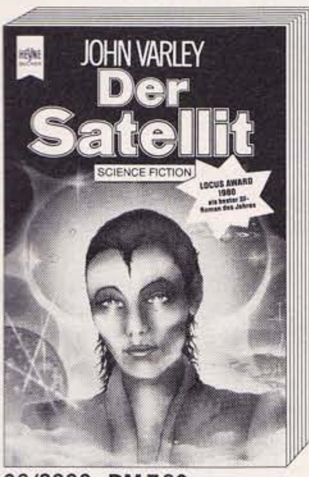
Edward stellt die Dusche ab, kleidet sich an und packt den Koffer. Er schreibt einen kurzen Brief an Vetter Alfred, in dem er ihm mitteilt, daß der Schlüsselring ihm gehört, das Parfüm für Tante Agatha bestimmt ist, die damit vielleicht ihre Depressionen heilen kann, falls sie sie überhaupt heilen möchte, versteht sich, die Socken für ihren Sohn, der kaum ein Paar zusammenhalten kann, und der Wetterreflektor schließlich für Edwards Schwester. Und die Seife... von der ist kaum noch etwas übrig, nur ein winziges Stück. Edward, der den Koffer schon in der Hand hält, sieht sich im Haus um. Der todsichere Schlüsselring läuft Zeter und Mordio schreiend auf dem Tisch herum und sucht verzweifelt etwas, woran der sich klammern kann. Das Parfümfläschchen steht wartend da, um die geheimsten Träume wahr werden zu lassen. Und ***klick-klick-klick*** — der Wetterreflektor tanzt wieder, während die Socken in ständiger Lust zucken. Das wird für alle ein großartiges Weihnachtsfest werden, denkt er. Als letzte, vielleicht symbolische Tat begibt sich Edward in die Küche und wirft die Zwiebel weg. Dann geht er, den Koffer in der Hand, lächelnd zum öffentlichen Transportweg, der ihn zum Raumhafen und letztendlich nach Opayknon bringen wird. Während er geht, fühlt er sich zum ersten Mal in seinem Leben wirklich sauber. Und das winzige, kindliche Ebenbild in seinem Herzen lächelt breit, schließt die Augen und seufzt tief und befreit.

Heyne Science Fiction und Fantasy

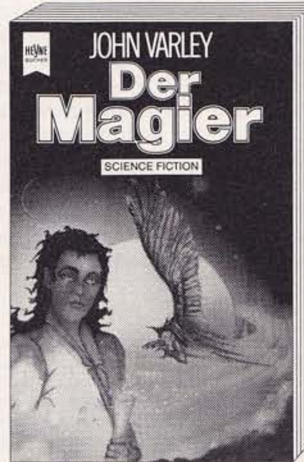
Die umfangreichste Taschenbuchreihe für Science Fiction und Fantasy in deutscher Sprache.



06/3983 - DM 7,80



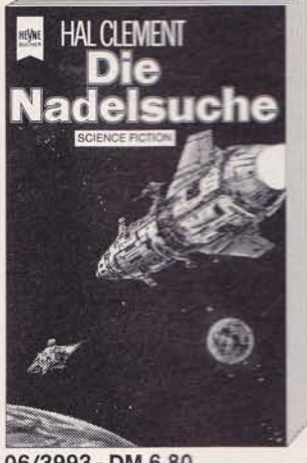
06/3986 - DM 7,80



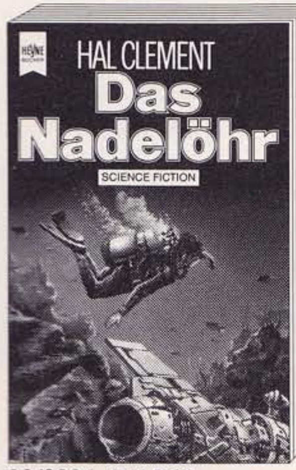
06/3987 - DM 9,80

Seit 1960 über 800 Titel erschienen.

Wilhelm Heyne Verlag
München



06/3993 - DM 6,80



06/3994 - DM 6,80

TERRY CARR präsentiert: Die schönsten SCIENCE FICTION STORIES des JAHRES #1

Clifford D. Simak, Howard Waldrop, Philip K. Dick, George R. R. Martin, Zenna Henderson, James Tiptree, Jr., John Varley, Barry Malzberg u. a.

06/4021 - DM 9,80



06/3999 - DM 9,80





Hartmut Huff
Das große Handbuch der Video-Spiele

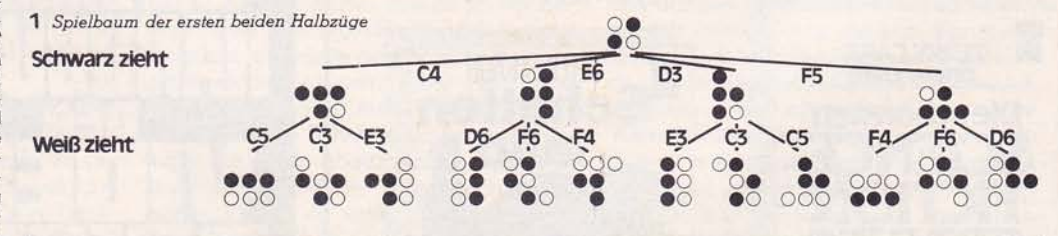
Über 200 Video-Spiele – bewertet nach Technik, Spielwitz, Aktion, Grafik, Sound... Eine unentbehrliche Entscheidungshilfe beim Kauf. Mit vielen teils farbigen Abbildungen. (Heyne 08/4871 - DM 9,80)

Der Reversi-Challenger fordert Sie heraus

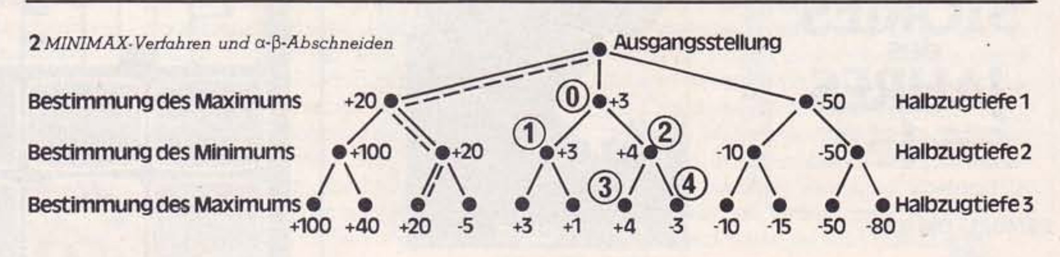
Von Andreas Burmester
und Wolf-Carsten Conrad

Mal geht's im Leben auch daneben! Dann, wenn der Druckfehlerteufel im Spiel ist, jedoch auch beim Umbruch einer Seite. Ist das jedoch der Fall bei einer gewinnträchtigen Aktion . . . naja, den Rest können Sie sich denken.
Unsere „Reversi"-Aktion, gestartet in der letzten Ausgabe, ist so ein Fall. Da stimmen leider einige Dinge überhaupt nicht. Deshalb schaffen wir hiermit Abhilfe, um die angekündigten Chancen auch zu schaffen. (Nebenbei: Mehrere Einsendungen liegen auf Floppy und Cassette bereits vor. Und . . . sie sind beachtlich vom Programm her).
Worum also geht es? Sie sollen auf Ihrem Computer ein „Othello"-Programm schreiben , daß stark genug ist, Fidelity's „Reversi-Challenger" zu schlagen. Und dies in Spielstärke 6 (er verfügt über 18). Die Spielregeln sind hinreißend einfach: Reversi (also Othello) wird auf einem Spielbrett mit 64 Feldern gespielt. Jeder Spieler hat 32 Steine. Der eine zieht weiß, der andere schwarz. Ausgangsstellung ist ein „X", bestehend aus jeweils zwei diagonal liegenden weißen bzw. schwarzen Steinen. Die Steine des Gegners sind durch Hinzulegen von Spielsteinen „gefangenzunehmen". Mit dem Ergebnis, daß schwarze Steine zu weißen werden oder umgekehrt.
Haben Sie einen Gegner horizontal, vertikal oder diagonal zwischen zwei Steine Ihrer Farbe bekommen, wenden sich die Steine zu Ihren Gunsten. Sprich: Zu Ihrer Farbe. Sie bleiben am Zug, wenn der Gegner keinen Stein legen kann. Die sonstigen Hinweise finden Sie im ersten, glücklicherweise korrekten Teil unserer Ausschreibung in **Tele-Match** Nr. 4/83.
Um etwaigen (berechtigten) Protesten vorzubeugen, haben wir den Einsendeschluß dieser Aktion um genau einen Monat verlegt. Bis zum 10. September (Datum des Poststempels) sollte Ihr Programm an uns abgeschickt worden sein. Und damit Sie sich daran erinnern, daß die Teilnahme sich lohnt: Als erster Preis winken zehn Tage Urlaub im sonnigen Florida.

Ob ein Programm gut oder schlecht spielt, der zugrundeliegende Algorithmus ist immer der gleiche. Was diesen Algorithmus ausmacht, läßt sich am besten verstehen, indem man sich vergegenwärtigt, wie man selbst Reversi spielt. Nachdem der Gegner seinen Zug ausgeführt hat, stehen einem selbst mehrere Züge zur Auswahl – man erwägt alle und versucht sich vorzustellen, auf was für Stellungen jeder einzelne führt. Der beste, wenn man beurteilen kann, welche Stellung „gut" und welche „schlecht" ist, wird dann ausgeführt.
Soll ein Computer-Programm eine Auswahl zwischen verschiedenen Zügen vornehmen, muß der Programmierer ihm vorher die Kriterien zur Auswahl detailliert „beigebracht" haben – Kriterien, die es nicht nur zwischen „gut" und „schlecht" unterscheiden lassen können, sondern ihm einen Vergleich zwischen je zwei Stellungen ermöglichen: eine ist „besser" als eine andere. Wird später eine dritte erwogen, läßt sich ihre Qualität in Relation zu früheren setzen. So entsteht eine Reihenfolge aller Züge. Das Programm wird dann den Zug vorschlagen oder ausführen, der die Liste anführt, es **maximiert** die Qualitäten aller alternativen Züge.
Die Abstufungen in der Qualität wird ein Computer durch eine Zahlenrepräsentation vornehmen, so daß ein Vergleich von ganzen Zahlen den Unterschied der Qualitäten wiedergibt. Die Zuordnung Stellung-Zahlenwert wird von einem Unterprogramm vorgenommen, das man „Bewertungs-" oder **„Evaluationsfunktion"** nennt. Es ist nur diese Subroutine, die ein Programm stark oder schwach spielen läßt.
Bisher sind nur die eigenen Zugmöglichkeiten betrachtet worden – wie aber wird der Gegner parieren? Der menschliche Spieler würde, sollen die Antwortmöglichkeiten des Gegners berücksichtigt werden, den Zug ausführen, der als Gegenzug nur möglichst schlechte erlaubt. Andererseits wird auch der Widerpart versuchen, den für sich besten auszuführen. Der Ziehende sollte alle Züge des Gegners auf jeden einzelnen von ihm selbst betrachten und wie oben die Evaluationswerte maximieren, dann aber so ziehen, daß der maximale Wert für den Gegner möglichst klein ist. Er minimiert die maximierten Evaluationswerte, er **„minimaxt"** sie.
Wir haben bis jetzt den gesamten weiteren möglichen Spielverlauf einen ganzen Zug, einmal selbst gezogen und den Antwortzug oder zwei Halbzüge weit betrachtet. Dehnt man dieses Verfahren noch weiter in die Zukunft des Spieles aus, so sagt man, daß der Horizont, bis zu dem man blicken kann, drei, vier etc. **Halbzugtiefen** beträgt. Man kann dann das zukünftige Spiel bis zu einem bestimmten Horizont als einen **Spielbaum** darstellen.
Ein Baum in der Informatik ist ein Graph, der aus sogenannten „Kanten" und „Knoten" besteht, wobei zu jedem Knoten genau eine Kante führt und von jedem Knoten beliebig viele Kanten wegführen können. Den Knoten würden dann Brettstellungen entsprechen, die Kanten wären die Züge, die eine Stellung in eine andere überführt. Es gibt noch einen Knoten, zu dem keine Kante führt, diese „Wurzel" steht beim Spielbeginn für die Anfangsstellung, später für das Brett, auf dem der nächste Zug ausgeführt werden soll. (Siehe Abb. 1 mit einem an der Wurzel aufgehängten Baum.)
Wir zeigen in Abb. 2 einen beliebigen Spielbaum (ohne zugehörige Stellungen und Züge) für eine Halbzugtiefe von 3, die das oben erklärte **MINIMAX-Verfahren** darstellt.
Schritt 1: Bewerte (evaluiere) die Stellungen der terminalen Knoten (Halbzugtiefe 3).
Schritt 2: Schreibe an jeden Knoten der Halbzugtiefe 2 das Maximum der Werte der zugehörigen terminalen Knoten.
Schritt 3: Schreibe an jeden Knoten der Halbzugtiefe 1 das Minimum der Werte der zugehörigen Knoten der Halbzugtiefe 2.
Schritt 4: Wähle den Zug aus, dessen zugehörige Kante von der Wurzel zu dem Knoten der Halbzugtiefe 1 führt, dessen Wert maximal ist. (Man mache sich klar, daß in dem Beispiel von Abb. 2 der Evaluationswert +20 die MINIMAX-Auswahl übersteht.
Das vorgestellte Verfahren zur Zugauswahl wurde schon 1949 von Claude Shannon vorgeschlagen und ist die Basis für alle schach- (oder reversi-)spielenden Computer-Programme. Es läßt sich auf beliebig tiefe Spielbäume anwenden.
Es ist das Ziel jeden Programmierers, den Spielbaum möglichst tief zu durchsuchen, also weit in die Zukunft des Spieles zu sehen, um Gefahren/Vorteile für das eigene Spiel zu erkennen. Da aber die Anzahl der Stellungen und damit die Rechenzeit exponentiell mit der Tiefe des Baumes wächst, läßt sich nicht einmal mit einer Verdoppelung der Rechenzeit eine Erhöhung der zu untersuchenden Halbzugtiefe um 1 erreichen. Man versucht, dieses Problem zu lösen, indem man Stellungen, die nicht mehr interessant sein können, auch nicht mehr betrachtet. Das **„α-β-Abschneiden"** (Simon, 1967) ist eine Technik, die solche Stellungen erkennt.
Die Idee läßt sich mit Abb. 2 erklären: Nach Knoten ① ist der Wert +3 zurückgetragen worden. Hat man für Knoten ③ einen Evaluationswert von +4 errechnet, ist der von ④ uninteressant geworden, denn nach ② muß ein Wert größergleich 4 zurückgetragen werden (Maximumbildung) – nach Knoten 0 wird aber sicherlich +3 geschrieben, da 4 ≧ 3 und hier die Werte minimiert werden.
Zum wichtigsten Bestandteil eines Reversi-spielenden Programms, der Evaluationsfunktion: Man sollte wissen, daß die Absicht eines Spielers (am Ende mehr Steine zu haben als der Gegner) keine Strategie liefert, wie sie z. B. David Shaman oder Brian Rose, die beiden besten amerikanischen Othello-(= Reversi)-Spieler, verfolgen. Eine solche Strategie **(Steinemaximieren)** würde eine Evaluationsfunktion verwirklichen, die die Differenz zwischen den eigenen und den gegnerischen Steinen bildet (große Differenz = gute Stellung). Es scheint umgekehrt eher so zu sein, daß gute Spieler in der Eröffnung und im Mittelspiel versuchen, die Anzahl eigener Steine zu begrenzen, um möglichst viele Züge zur Auswahl zu haben (je weniger Steine der Gegner hat, desto weniger Sprungmöglichkeiten sind auch da – desto kleiner ist die eigene **Mobilität**). Trotzdem darf man natürlich nicht vergessen, daß am Ende doch nur die Steine gezählt werden!



1 *Spielbaum der ersten beiden Halbzüge*



2 *MINIMAX-Verfahren und α-β-Abschneiden*

Der Abo-Vorteil



TeleMatch ist schon mit den ersten Nummern ein Riesenerfolg. Tausende haben TeleMatch inzwischen abonniert, zigtausende haben die Zeitschrift am Kiosk gekauft. Leserpost und Anrufe haben uns geradezu „erschlagen". Und, was das schönste ist: Alle Reaktionen waren positiv. Damit ist TeleMatch auf Anhieb ein Blatt, das alle begeistert, die Spaß am Spiel haben.

Jetzt sollten auch Sie den Abonnements-Vorteil nutzen!

Wählen Sie eines der beiden Angebote aus! Und denken Sie daran: TeleMatch ist unentbehrlich – für alle, die gern telespielen.



12 Hefte und die praktische Sammelmappe als Abo-Prämie für DM 50,– (inkl. MwSt. und Zustellgebühr).



12 Hefte und „Das große Buch der Videospiele" als Abo-Prämie für DM 50,– (inkl. MwSt. und Zustellgebühr). Mit Tips, Strategie und Ratschlägen für die wichtigsten Video-Systeme und -Spiele.

TeleMatch ist die erste, größte und farbigste Zeitschrift für Tele-Spieler, Computer-Spieler, Automaten-Spieler – kurz für alle, die gern telespielen. Zusammen mit Electronic Games, dem größten Videospielmagazin der Welt! TeleMatch bringt die tollsten Videospiele, die spannendsten und raffiniertesten Computer-Spiele, aktuelle Mini-Elektronikspiele, Video-Automaten-Tips, Spielstrategien, Technik-News, Reportagen, Geschichten und Hintergrundberichte aus der Szene, spannende und witzige Unterhaltung, Punktlisten, Hitparaden und vieles mehr. Von Spielern für Spieler gemacht.

TeleMatch – für alle, die gern telespielen!

Hiermit bestelle ich 12 Ausgaben der Zeitschrift TeleMatch

☐ zum Preis von DM 50,– (inkl. MwSt. und Zustellgebühr) und der Sammelmappe als Prämie

☐ zum Preis von DM 50,– (inkl. MwSt. und Zustellgebühr) und dem „Großen Buch der Videospiele" als Prämie

(Bitte ankreuzen)

Mit Lieferung des ersten Heftes erhalte ich eine Rechnung.

Absender: ______________________
Name

____
Straße/Hausnr.

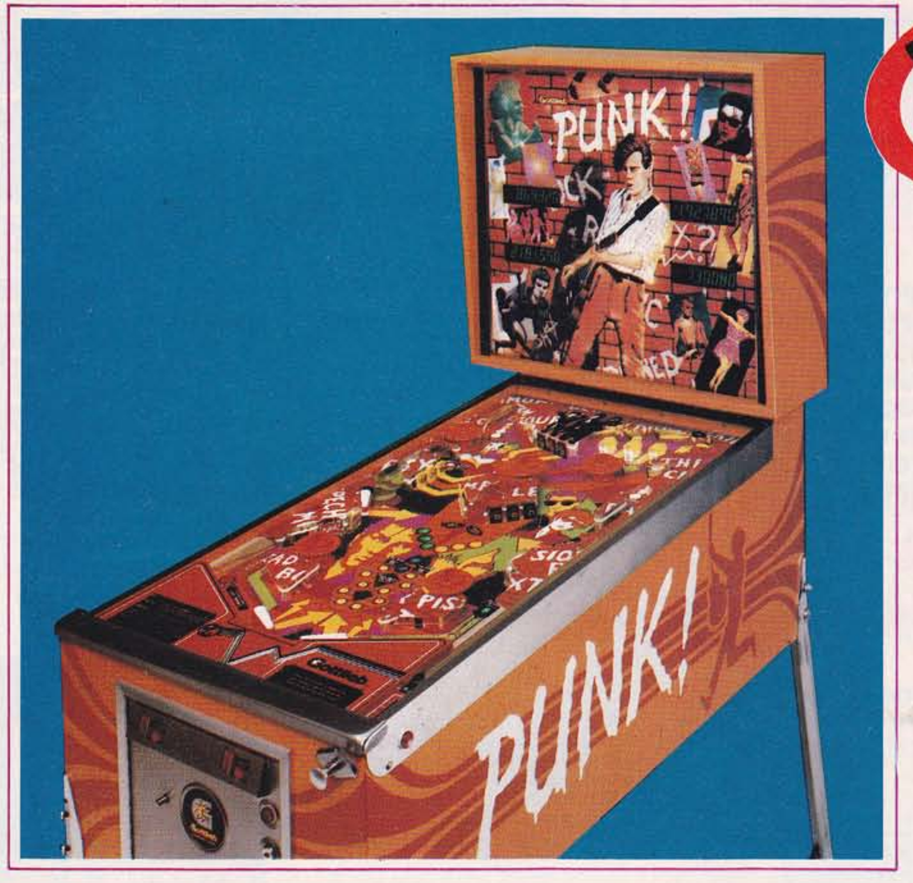
(   ) ______________________
PLZ   Wohnort

(Bitte Blockschrift)

Coupon ausschneiden und einsenden an:
TeleMatch Abo-Service, Postfach 10 48 49, 2000 Hamburg 1

TME 5/83 (8/9)

PUNK Flip



Das Spiel beginnt auf der oberen Ebene, die mit versenkbaren Zielen ausgestattet ist. Diese müssen, und das ist neuartig, in einem bestimmten Zeitraum getroffen werden. Gelingt es, sie alle zu treffen, taucht für einen kurzen Augenblick ein beleuchtetes Sonderziel auf, das einem eine Extrakugel bringt, Treffer vorausgesetzt.
Am oberen linken Spielfeldrand sind drei weitere Ziele angebracht. Dahinter und darüber befinden sich Überrollfelder, in denen die Kugel auf mysteriöse Art verschwindet um auf der unteren Ebene wieder zu erscheinen. Sind diese erleuchtet, bringt das eine enorme Punktevervielfachung: Zweifache für die auf dem Spielfeld erreichten Werte und dreifache für die Zeit des Rechnens.
Aber „Schikane" ist auch hier alles. Wo bliebe sonst der Reiz? Neben einer Reihe von vier blauen versenkbaren Zielen zur linken und drei gelben zur rechten, steht da eine Art „Vorhang" unmittelbar vor dem Abschußschacht. Hat man Pech, wird die Kugel sofort aus dem Spiel katapultiert.

Im letzten **Telematch** begannen wir mit der Beschreibung des Gottlieb-Flippers **Punk**. Hier und heute setzen wir die Präsentation des ausgeflippten Flippers fort, jenes Trefferspiels, das als Musterbeispiel für exzellentes Pinball-Design gelten mag.
Rechts am Spielfeldrand wurde eine kombinierte Sperr-/Abschußvorrichtung untergebracht; eine weitere oben links. Durch Fangen der Kugeln ist eine beträchtliche Punktesteigerung möglich, wenn mehrere davon im Spiel sind.
Das Spielfeld verfügt über insgesamt vier in Dreiergruppen angeordnete Prellklappensets — zwei davon schwarz und zwei gelb — die, falls alle getroffen wurden, den Punktestand vervielfachen. Im Mittelfeld ist ein einzelner Flipper angebracht, der gute Schußmöglichkeiten auf die Prellklappen ermöglicht. Durch ihn werden auch die eingefangenen Kugeln freigesetzt, sofern die Lampen brennen. „Multiplay" (also Spiel mit mehreren Kugeln) ist auch dann möglich, wenn die Fangschächte im Zentrum erleuchtet sind und getroffen werden.
Ganz unten am Spielfeldrand sind zwei weitere Prellpuffer angebracht und die obligatorischen Doppelflipper. Eine Spezialität von Gottlieb für extraschnelles Spiel, erst Anfang 1983 entwickelt, die seitlich angebrachten Doppelpreller. Sie haben zusätzlich die Aufgabe, fehlgeleitete Kugeln „auf den richtigen Weg" zu bringen.
Bemerkenswert bei ***Punk***, — und das zeichnet diesen Flipper vor anderen aus —, ist, daß alle Spielfunktionen einem schnellen Ablauf untergeordnet wurden. Was heißt: Auf Extras als Selbstzweck hat man verzichtet.

An Flippermaßstäben gemessen, ist alles möglich: Weitschüsse, starkes Spiel im Mittelfeld (dies auch relativ lang) und eine „ehrliche" Punktwertung. Auch ein ungeübter Spieler findet so Spaß an den Kugeln bei *Punk*.

BMX

Bally-Midway/Wulff

Wenn's um neue Flipperthemen geht, kommt man an „Bally" natürlich nicht vorbei. **BMX** der Chicago-Company ist ein typischer Fall. Die Maschine erinnert mit ihren Features (zwei Räder, doppelte Spielebene) an bewährte Muster. Und doch hat sie etwas Eigenständiges wie man selbst als fortschrittlicher Pinball-Spieler zugestehen wird, sobald die Kugel rollt.

VECTOR

Bally-Midway/Wulff

Kennen Sie PAC? Nein, mit VideoSpiel-Superstar Pac-Man hat das nichts zu tun. Das steht als Abkürzung für Play Analysis Computer voice (übersetzt etwa: Spiel analysierende Computerstimme). Die nämlich leitet das Pinball-Spielgeschehen bei *Vector*.
Wenn PAC spricht, heißt das: Angriff. Die Flipperkugel steht symbolisch für den *Vec-*



von ROGER C. SHARPE

...ippern, völlig ausgeflippt

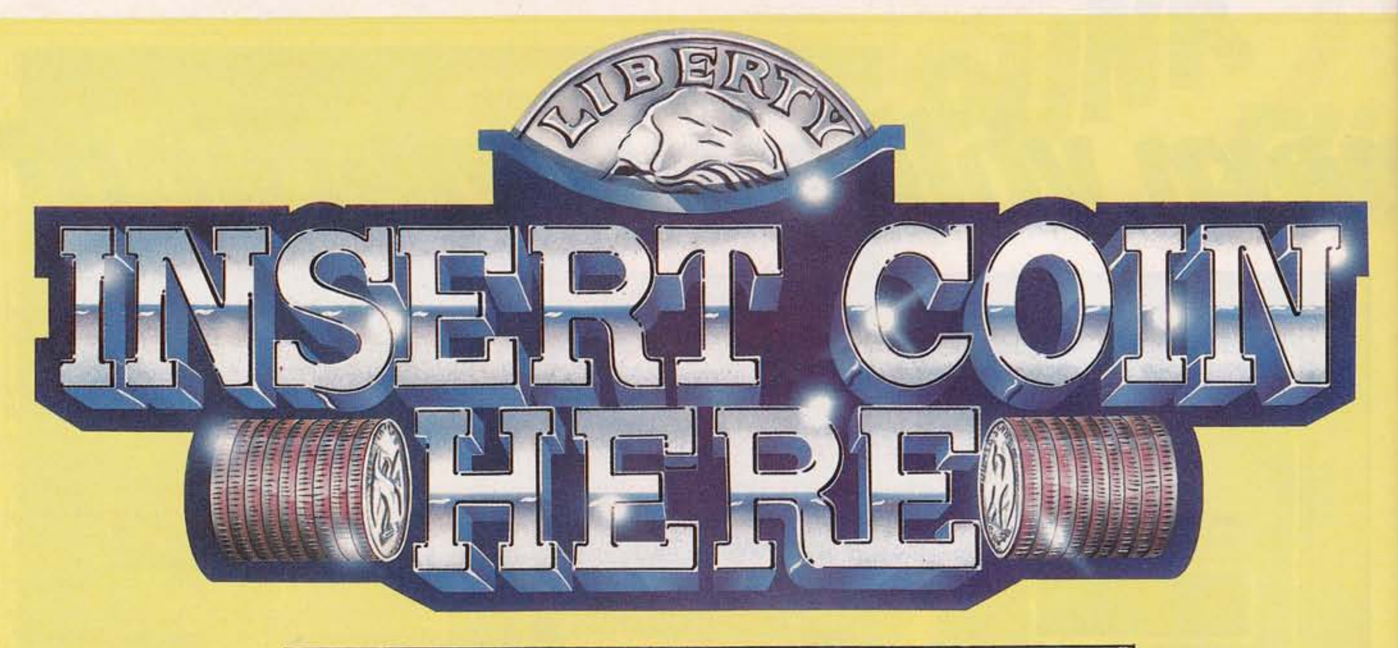


tor-Energiestrahl. Und was sonst schlicht die „Rollovers" und „Drop Targets" sind, wird in der ***Vector***-Terminologie als „Vectorscan" bezeichnet.

Der Flipper, 1982 vorgestellt, hat dem Trend folgend, zwei Spielebenen. Neu daran ist das sogenannte „Flip-O-Meter", ein in der Spielfeldmitte angebrachtes digitales Meßgerät, das die Laufgeschwindigkeit der Flipperkugel anzeigt. Zudem registriert es die Tageshöchstgeschwindigkeit. Bemerkenswert für eine Pinball-Maschine!

Bally bewirbt ***Vector*** als „Spiel der Zukunft". Die Begründung dafür liegt im Aufbau des Flippers selbst: Erst wenn die „Defender", jene Ziele, die die obere Spielebene verteidigen, getroffen sind, kann diese punkteträchtig bespielt werden.

Handicap: Werden die „Defender"-Ziele 1 bis 3 nicht in zahlenmäßig aufsteigender Reihenfolge getroffen, müssen die Ziel 4 bis 6 ebenfalls versenkt werden, um entsprechend hohe Punktzahlen zu bekommen. Die richtige Reihenfolge, die „Sequenz", beim Treffen der Ziele ist bei ***Vector*** alles und verleiht dem Spiel ungewöhnlichen Reiz. Bestechend schließlich, und das gilt für alle Bally-Flipper, die großartige Gestaltung.



Neue Spiele für flinke Finger

von ROGER C. SHARPE

Q*BERT

Die erste Hälfte des Jahres 1983 haben wir gerade hinter uns gebracht und schon gibt's einen potentiellen Sieger im Videoautomaten-Geschäft. Ein Spiel, von dem nicht nur Insider sagen, daß es durchaus an den Erfolg des Publikumslieblings "E.T." anknüpfen könne. In gewissem Rahmen versteht sich. Gründe dafür sind die ungewöhnliche Spielweise und eine Videografik, die sich wohltuend von der Norm unterscheiden. Besonders bemerkenswert bei diesem Spiel ist die Tatsache, daß dieser Münzautomat komplett im Hause Gottlieb entwickelt wurde. Also kein sogenanntes "Movie Tie In" (Anknüpfen an (erwartete) Filmerfolge) oder ähnliches, sondern eine Eigenentwicklung, die schlicht hitverdächtig ist.

Mit ***Q*Bert*** steht der Hersteller Gottlieb — bei uns im Vertrieb der Hamburger NOVA-Apparatebau — im Mittelpunkt des Videospielgeschehens. Und das mit gutem Grund. (Parker hat sich übrigens die Rechte für das Atari VCS gesichert und wird demnächst damit auch auf dem deutschen Markt vertreten sein.)

Auf dem Bildschirm sehen wir eine vielfarbige, dreidimensional anmutende Pyramide, die aus 28 Blöcken besteht. Dies vor einem schwarzen Hintergrund, der die Tiefenwirkung verstärkt. Und dann marschiert der völlig ausgeflippte, Cartoon- oder Comic-hafte Videospielstar ***Q*Bert*** (langnasig, zweibeinig und kugelrund) ins Geschehen. Mit einem Vierwege-Joystick gilt es nun unseren Helden ***Q*Bert*** durch die irreale Bildschirmwelt zu steuern, wobei seine (unsere) Aufgabe darin besteht, von Block zu Block zu springen und dabei die Farben der Blöcke zu verändern. Das ist Voraussetzung zum Erreichen der nächsten Runde.

Die erste Runde sollte als Einführungsrunde betrachtet werden, um sich mit den Schikanen vertraut zu machen. Schikanen heißt: Herunterfallen von der Pyramide (das bedeutet Verlust eines Lebens) und Ausweichen vor den allgegenwärtigen Schurken



Q*BERT

Slick, Sam, Ugg, Wrongway und Coily. Sicher sind Ähnlichkeiten mit gewissen Gespenstern in einem berühmt gewordenen Labyrinth mit noch berühmterem Hauptdarsteller (der Name beginnt mit P . . .) rein zufällig.

Ohne Hilfe geht auch bei ***Q*Bert*** nichts: Hier sind es fliegende Scheiben außerhalb der Pyramide, auf denen wir Zuflucht suchen können, wenn es hart auf hart geht. Timing ist alles!

Die Spielweise, sprich: Taktik, ist — und das scheint mir erwähnenswert —, an kein strategisches Muster gebunden. Eine für Videospiele ungewöhnliche Freiheit. ***Q*Bert***-Spielen heißt im wahrsten Sinne des Begriffes kreatives Spielen. Bei den höheren Schwierigkeitsgraden muß unser Held zweimal auf denselben Block springen, um eine Farbänderung zu erreichen. Was besonders dann kompliziert wird, wenn Slick und Sam einem auf den Fersen sind, die die Farben der Blöcke wieder zurückverwandeln können und ***Q*Bert*** so zwingen, nochmals zu hüpfen. Kurz ausgedrückt: Es ist schon verdammt verwirrend, 28 Blöcke in drei verschiedenen Farben zu sehen und dabei zu versuchen, sich daran zu erinnern, welche nur einmal zu besuchen sind und auf welche wir zweimal hüpfen müssen. ***Q*Bert*** mit seinem Nonsens-Geplapper (das gilt auch für die Flipper-Version) ist in jeder Hinsicht ein Hit!

PENGO

Sega

Da wir gerade bei Comic-ähnlichen Charakteren im Videospielbereich sind: **Pengo** gehört zweifelsfrei dazu. Der Typ ist so 'ne Art Pinguin in rotem Frack und kann einen zur Verzweiflung bringen. Aufgabe des ant-

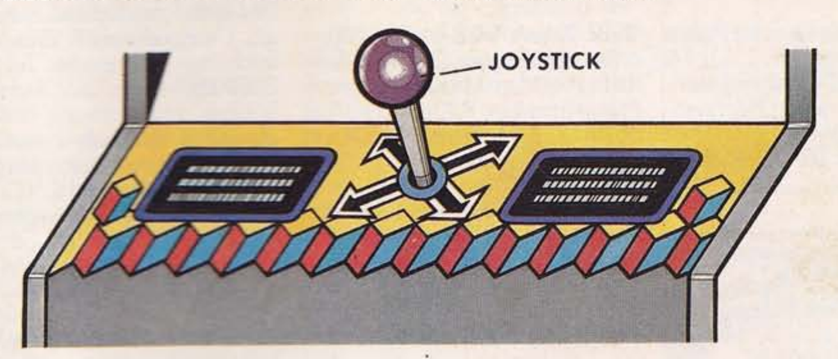
arktischen Federviehs: Bösartigen „Snoo-Bees" (verballhornt für „Schneebienen") auszuweichen bzw. sie auszumerzen und dabei zugleich drei Diamantwürfel in eine Reihe zu bekommen, die verstreut herumliegen. Auf dem Spielfeld finden wir ein Eisblock-Labyrinth. **Pengo** wird mittels Vierwege-Joystick und Feuerknopf gesteuert, wobei letzterer dann zum Einsatz kommt, wenn Eisblöcke zu Fallen gebaut werden (in denen zerquetschen wir die vorerwähnten Bienen) oder andere Blöcke zu schmelzen sind, um so neue Wege zu schaffen.

Auch hier kann man mit Taktik nur wenig erreichen, da sich das Spielfeld ständig ändert und die Vorgehensweise der Bienen nicht vorhersagbar ist. Improvisation heißt die Devise, um bei **Pengo** zu Punkten zu kommen. Neben dem Ausgangs-Arsenal des Pinguins haben wir noch die Chance, die Bienen am Bildschirmrand „einzufrieren", indem wir sie mittels Eisblock aus dem Spielfeld drücken. Bonus-Punkte sind durch Verfolgen der unbeweglich gemachten Summer zu bekommen. Mit insgesamt 14 Schwierigkeitsgraden bringt das Spiel eine Menge. Und auch der erfahrenste Videospieler kommt schnell auf den Trichter: Wer zögert oder eine falsche Bewegung macht, hat keine Chance. Was will man mehr?



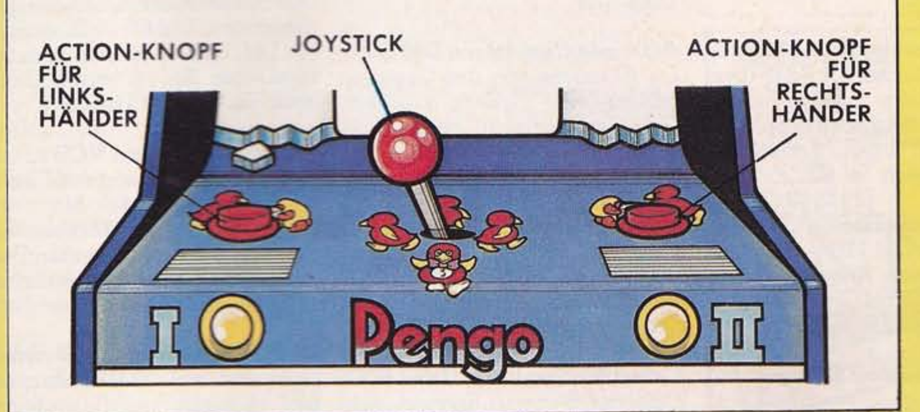
Q*BERT
SO WIRD GESPIELT

Bei *Q*Bert* wird der traditionelle Joystick benutzt. Voraussetzung für Punkterfolg ist dessen perfekte Beherrschung. Spielgedanke: Unser Held muß von Pyramidenblock zu Block bewegt werden, um die Farben der Würfel zu verändern. Gleichzeitig gilt es, den Video-Schurken auszuweichen, die allgegenwärtig sind. Die kommen als hüpfende Schlangen und andere merkwürdige Elektronenwesen, die auf der Pyramide hausen. Springen ist hier alles!



PENGO
SO WIRD GESPIELT

Die Steuerung dieses Sega-Spiels ist bemerkenswert einfach. *Pengo* wird mit dem bewährten Vierwege-Joystick durch das Eis-Labyrinth geführt. Damit unterscheidet sich das Spiel kaum von den gängigen Labyrinth-Spielen. Die Beweglichkeit der Eisblöcke indes macht das Bildschirmgeschehen erst kompliziert. Allerdings nur bei den ersten Spielen.



MILLIPEDE
Atari

Ein gutes Spiel kann noch besser werden. Diese Binsenwahrheit trifft bei Atari's fast-action-Spiel bestimmt zu. **Centipede** hoch drei, läßt sich zusammenfassend vorab sagen, das ist **Millipede** !
Das Spielfeld bei dieser Variante wurde entscheidend verbessert und somit die Spannung erhöht. Er rollt nämlich jetzt. Das hat zur Folge, daß es weitaus schwieriger ist, freies Sprühfeld für die berühmte „Giftspritze" zu bekommen. Außerdem ist ein neuer Gegner im Spiel, der Käfer. Die von **Centipede** gewohnten Taktiken sind nicht mehr ganz anwendbar. Der Käfer trabt über die Pilze und verwandelt sie bei Berührung in Blumen und die können nicht beseitigt werden. Erkenntnis: Der Bewegungsspielraum wird verhängnisvoll eng.
Die Situation ist besonders gefährlich, da der Käfer bei Spielbeginn unmittelbar vor der Spritze auftaucht und da seinen Blumenzauber beginnt. Die sogenannten „Moskitos" wetzen diagonal über den Schirm. Sie bringen Extrapunkte. Zwischendurch, und das ist neu, finden geballte Angriffe von Moskitos, Bienen und Libellen statt, und zwar jeweils dann, wenn **Millipede** vollständig beseitigt wurde. Der Pilzwald regeneriert sich in dieser Zeit in einem geradezu höllischen Tempo.
Eine Ruhepause haben die Spieldesigner freundlicherweise auch einprogrammiert: Ist der Wurm erlegt, bewegen sich die anderen Krabbeltiere mehrere Sekunden langsamer. Am besten, Sie sehen sich **Millipede** gleich mal an.

Billig: Philips G 7000+ 14 Cassetten Nr. 1, 2, 5, 6, 11, 19, 23, 24, 26, 33, 37, 38, 39 + Verkehr. Dieter Jäckel, Tel. 0561/45749

Verkaufe ATARI VCS 4 Mon. alt + 1 Cassette Pac-Man für DM 250,-. Cassetten Pac-Man, Berzerk, Atlantis je DM 50, Adventure, Haunted House je DM 40,-; Peter Klau, Tel. 0231/736141

Verkaufe ATARI VCS, neuwertig, mit den Cassetten: Centipede, Atlantis, Defender, Schach und Outlaw für DM 550,-. Frank Thomas Niesel, Tel. 030/834 54 00 (nachmittags)

Verkaufe ATARI VCS mit den Casssetten: Yars Revenge, Space Invaders und Phoenix. Alles in Original Verpackung und sehr gut erhalten. Preis nach Vereinbarung. Lars Weide, Tel. 05608/1397

Verkaufe Mattel Intellivision, 2 Monate alt und Tron I, Tennis und Joysticks. Neupreis DM 766,- VB 580,-; Helmut Fitz, Tel. 02248/2853

Verkaufe ATARI's Yars Revenge, Tic-Tac-Toe, Microvision (MB) + 4 Cassetten, Tricotronics: Jolly Jongleur, Micky M. im Hühnerstall. Alles ca. 40% billiger. Thomas Enders, Tel. 08453/1523

ATARI VCS mit 6 Cassetten: Pitfall, Vanguard, Outland, Missile Command, Combat, Swordquest - zu verkaufen. Neuwert ca. DM 1100,- Angebot an Stephan Keller, Tel. 07156/34901

Zu verkaufen: ATARI VCS und 39 Cassetten. VCS DM 220,- inkl. Combat und 2 Paar Drehregler. Cass. zwischen 25,- und 85,- DM! Intellivision und 18 Cassetten. Gerät 4 Monate alt für DM 300,-, Neupreis DM 459,-, Cass. zwischen DM 60,- und 110,-! Frank Link, Tel. 0261/68730

Achtung! ATARIC VCS (6 Monate jung) mit Joysticks und 6 Top-Cassetten (Donkey Kong, Defender, Vanguard, Frogger, Yars Revenge und Pac Man) für DM 700,- VHS. Volker Ernst, Harhäuserweg 21, 6730 Neustadt, Tel. 06321/12421

SPIELEZIRKEL, ein halbes Jahr Spielespaß. Jeden Monat zwei für ATARI oder INTELLIVISION passende Kassetten leihen und 4 Wochen spielen für DM 39,- plus Porto. Programm für 80 Pf. Briefmarke vom SPIELEZIRKEL, Belfortstr. 5, 8000 München 80

Intellivision Cassetten neuwertig Space Battle DM 90,—; Sub Hunt DM 90,—; Checkers DM 50,—; Demon Attack DM 95,—; Goedecke, Hafenstr. 19, 3301 Walle

Atari 400/800-48K-Freunde USA - Superspiele - brandneu - billigst - kostenlose Liste bei Torsten Hillmann, Unterer Laubberg 13, 8701 Röttingen, Tel.: 09338/1395

Verkaufe Atari VCS, Donkey Kong, Amidar, Vanguard für je DM 80,—; Atlantis, Grand Prix, Yar's Rev., Pac-Man, Def., Marauder, Space Invaders für je DM 60,—; Sea Monster, Ph. Tank, Open Sea für je DM 40,—; Harald Salzer, Waidstr. 33, 7900-Donau

Achtung Österreich! Verkaufe: Cass. für Mattel ./. 35% u. Interton ./. 40%. Liste gegen 6S Rückporto anfordern. (Briefmarken) Nur Österreich! Thoma A-3400 Klosterneuburg, Leopoldstr. 22

Günstig! Verkaufe Cass. für Philips G 7000, neuwertig, Nr. 1, 11, 14, 16, 18, 29, 30, je DM 35,— zusammen DM 220,—, gegen Nachnahme. Neupreis DM 445,—. Uwe Martens, Jahnstr. 19, 2732 Sittensen

Verkaufe ITT Videospiel System Fairchild mit 9 Programmcass. Einwandfreier Zustand, Preis nach Angebot. Anfragen an: Michael Bromund, Saarstr. 13, 5430 Montrabauer, Tel.: 02602/18363

Verkaufe Atari Videospiel u. 10 Cass. Pac-Man, Pitfall, Defender, Asteroids, E.T..... und Cass. Box. Neupreis DM 1.600,— Tel. 05626/1152

Verkaufe Atari 400/16KB Fast neu (3 M.), Recorder, 1 Joyst., 2 Basicbücher, 1 Rom: Missile Com. Preisvorstellungen ca. DM 900,—; Adrian Meier, 8500 Nürnberg, Tel. 0911/595593

Spielcassetten für Atari-VCS verschiedene Fabrikat z.B. Pitfall, River Raid, Sky-Jinks, Cosmic-Swarm, Room of Doom etc. ca. 50 Spiele je DM 45,—; P. Engels, Kreisstr. 29, 5308 Rheinbach, Tel. 02226/5714

Verkaufe Auto Racing DM 70,— v. Astromash DM 110,— 2 Monate alt v. Intellivision. Angebot an Ingo Komenda, 4432 Gronau, Heerweg 190, Tel. 02562/3342

Mattel Intellivision Telespiel und 3 Kassetten (ca. 8 Wochen alt) zu verkaufen m. Telespiel DM 350,—, Kassetten Star Strike DM 70,—, Pitfall DM 100,—, Soccer DM 100,—. Tel. 02166/80208

Verkaufe für Intellivision 25 Spielcassetten 1/3 unter Neupreis. Alle optisch u. techn. einwandfrei. Liste gegen Rückporto von Helmut Zeitler, Osterndorferstr. 11, 8400 Regensburg.

Verkaufe TelespielCassetten Mattel: 1. Tron, 2. Star-Strike; Interton: Nr. 16, 28 u. 33, 5 Cassetten VB DM 350,—. Tel. 030/4614228 Fabian, 1000 Berlin 65

Atari 410 Rec. u. 10 Masch-Prgr. DM 190,—, Module Starr, Space Inv., Missile, je DM 70,— 16K Karte DM 90,—, Softw. Tausch (Disk). Manfred Kaczmarek, Oberbilkerallee 50a, 4 Düsseldorf, Tel. 0211/314632

Verkaufe Donkey Kong u. Pac-Man für VCS. Nicht älter als 2 Monate. Zusammen DM 200,— auch einzeln pro Stück DM 100,— Vorauszahlung (bar oder Scheck) an: P. Faulhaber, 8 München, Prößstr. 5

Verk. Atari's VCS für DM 700,— u. Steuerk. Frogger, Defender, Asteroids, Pac-Man, Missile Command, Space Invaders, F. Kronacher, Tel.: 0521/203674, ab 19.30 Uhr, ein günstiges Angebot

Mattel Cassetten zu verkaufen Star-Strike und Snafu für DM 70,— (wie neu) Autoracing für DM 60,—. Bitte wenden an: Holger Erdmann, Ahlhornerstr. 5, 2878 Wildeshausen, Tel. 04431/2478

Verkaufe: Atari VCS mit 16 Cass. Wie Frogger, Phönix, Indy 500, Night Driver (Drehregler enthalten) VB DM 1.500,- NP. ca. DM 2.200,-, P. Schmid, Bahnhofstr. 19, 8122 Penzberg, Tel. 08856/7414

Super Angebot: Verkaufe Atari VCS, neuwertig mit Joysticks u. Drehregler, sowie 9 Cassetten komplett für DM 690,—, Neupreis: DM 1.385,—. Tel. 0211/426173 ab 15.30 Uhr

Atari jede Cassette nur DM 50,— Bei Abnahme von drei Cassetten gibt es eine Cassette kostenlos. Gratisliste anfordern bei Michael Bayer, Schulgasse 13, 7401 Pliezhausen.

Verkaufe Mattel Intellivision u. Cassetten. Hockey, Fussball, Astromash und Atlantis für DM 600,—; Frank Hanke, Hardelstr. 2, 2874 Deichhausen, Tel. 0421/671180

Computer-Spiel für PC-1500: Defender, Wumpus, Space-Attack, Lunar Lander, Panzerschlacht, Alien-Land,... Kostenlose Info anfordern: B. Rüter, Rahdenstr. 65, 4955 Hille

MACROSS-Superbausätze, Science-Fiction-Modelle, HOLOGRAMME und jede Menge COMICS. Interessiert? Komplette Info anfordern gegen DM 5,— in Briefmarken (wird bei Bestellung verrechnet) bei ComiContact, Schröterinksweg 9, 2000 Hamburg 76

Verkaufe ATARI VCS 3 Monate, für DM 250,—, Asteroids, Pitfall, Spiderman für je DM 80,—, 3-D Tic-Tac-Top für DM 40,—, alles zusammen für DM 500,—, bitte von 19.00 - 20.00 Uhr anrufen. Tel. 05222/70505

VCS für DM 150,—, Pitfall, Frogger, Demon Attack DM 80,—, Asteroids, Defender, Pac-Man DM 70,— Trick Shot, Video Pinball, Jar's Revenge DM 60,—, Centipede DM 110,—, Alexander Becht, 6237 Liederbach, Tel. 0611/306884

Super günstig: Verk. Atari VCS mit den Spitzencass.: Donkey Kong, Pitfall, Pac-Man, Combat für nur DM 499,—, verk. diese und neuere z.B. Centipede auch einzeln. Ruft mich an, ich handle. Tel. 089/396702

Angebot! Verkaufe meine Intellivision Telespiele Sammlung. Statt DM 4.000,— nur DM 2.300,— VB. Sport-Spiel-Action Cassetten. 5 x Imagic; 20 x Mattel und Pitfall. Verkauf auch einzeln. Tel. 0611/863625 ab 19.00 Uhr

Atari 400/48K Basic, Joysticks, Disk 810 mit Bitcopy Chip, Software mit Werte von über DM 450,—, alles auf Disk, wegen Systemwechsel gegen jedes annehmbare Gebot (Computer 8 Monate alt, Disk 6) bei Dirk Hackenbroch, Rolhover Kirchweg 58, 5 Köln 91, Tel. 0221/8303091

Verkaufe für Atari VCS: Donkey Kong, Frogger, Centipede, Phönix für je DM 90,—, Star Raiders, Pac-Man, Asteroids für je DM 80,— und Space Invaders, Missile Command für je DM 60,—. Zusammen für DM 650,—; Jürgen Hamann, Bessunger Str. 180, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/315638

Cassetten fürs Atari VCS zu verkaufen: Donkey Kong von Coleco für DM 130,—, Pac-Man und Haunted House für DM 80,—. Meldet Euch bei: Harald Bosman, Beutelshufe 30, 5632 Wermelskirchen 1, Tel. 02196/81153

INTERTON VC 4000 Video-Computer, incl. 22 Cassetten, wegen Aufgabe der Telespielerei günstig zu verkaufen. NP.: ca. DM 2.600,— VB: DM 1.800,— Lothar Kordula, Schuckertdamm 307, 1000 Berlin 13, Tel. 030/3817388

Verkaufe Philips G 7000-Cassetten: Nr. 1, 2, 4, 6, 7, 16, 19, 26, 27!! je DM 45,—; Andreas Meixner, Tel. 07141:51328

Verkaufe Atari Cassetten Pac-Man DM 85,—, Defender DM 80,— Berzerk DM 70,—, Asteroids DM 75,—, alle vier Cass. DM 290,—. H. Rohde, Am Oberen Tor 1, 3544 Waldeck/Hess, Tel. 05634/302, 17.00 - 18.00 Uhr

Verkaufe Atari VCS komplett mit Joysticks und den Cassetten Pac-Man, Space Invaders, Yars Revenge und Phönix, alles neuwertig für DM 450,— abzugeben; Lars Weide, Tel. 05608/1397

Superangebot! Verkaufe Atari VCS Telespiel plus Pac-Man und Phönix für DM 300,— (Originalpreis DM 657!) Telespiel mit Pac-Man 5 Monate alt und Phönix 2 Monate alt! Noch sehr gute Qualität! Alles mit Verpackung und Anleitung. Bargeld oder Scheck bitte an: Roman Erdbrügger, Lübeckerstr. 94, 4972 Löhne 4

Schluchz!!! Muß meine Atari 400/800 Softwaresammlung verkaufen. Lauter Superspiele auf Cass., viele Neuheiten, alles topbillig (ab DM 10,—/Spiel) Module: Pac-Man, Defender, Star Raid, Tel. 02204/54792

Verkaufe: Intellivision Telespiel und die Cassetten Sub Hunt, Soccer, Atlantis, Star Strike für DM 550,— ; Norbert Wagenknecht, Tel. 0611/433303 nach 18.00 Uhr

Verkaufe für VCS Atari Cass.! Sky Diver DM 40,—, Space War DM 50,—, Video Pinball DM 65,—, Starmaster DM 85,—, E.T. DM 91,—. Alle 5 für DM 300,—. Zuschriften an: B. Hentze, Am Brunnengarten 28/5, 6800 Mannheim 1

Telespiel? Warum nicht gleich einen Computer! Prospekt und Preisliste gratis! Programme wie - Donkey Kong oder Scramble ab DM 10,—, Color Genie 16K DM 645,—, Genie 1 64K incl. Cass.-Rec. DM 1.495,—, Tel. 07321/24315

Atari: Verkaufe preisgünstig Cassetten für Atari VCS: Pac-Man, Defender, Dodge' Em, Pitfall, Spider Fighter, Frogger, 3 D Tic Tac Toc. Versand per Nachnahme! Preisvereinb. Tel. 08671/4893

Verkaufe einwandfreie Atari-Cassetten, Earthworld, Raiders, Donkey Kong, Pitfall, Action Man DM 95,—; Schach und Asteroids DM 75,—; Demon Attack DM 40,—; Martin Wimmer, Freiberg/N, Tel. 07141/73357

Verkaufe Atari Cassetten Pac-Man, Defender, Missile Command, Star Raiders, Warlords, Demon Attack, Frogger, Indy 500, Drehregler u. Atari Telespiel. Tel. 02744/6205

Alle Cassetten für Atari VCS auf Lager! Auch von Parker, Activision, Imagic. Verkauf zu Billigpreisen: Preisgruppe A: DM 123,— (Centipede etc.) Pr.-Gruppe B: DM 95,— (z.B. Berzerk) Schecks u. DM 4,50 Porto an J. Pagenkopf, Tannenhof 5, 22 Voßloch, Tel. 04123/3318

Intellivision: Verkaufe es mit 6 Cassetten (Soccer, Atlantis, Astromash usw.) S. Janßen, Tel. 04451/3667

Verk. Atari VCS mit 7 Super-Cassetten wie Pitfall für DM 800,— Neupreis DM 1.390,— Tel. 02191/34648, bitte erst ab 19.00 Uhr, Michael Strieder, Burgerstr. 44, 5630 Remscheid 1, verkaufe nur komplett.

„ZU VERSCHENKEN" habe ich auch nichts, aber spottbillig verkaufe ich einen Teil meiner ATARI-VCS-Sammlung (z.B. Donkey Kong Defender), sowie meinen neuen Home Computer und einen älteren Schachcomputer. Kostenlose Liste anfordern bei: Thomas Ahrens, Pagenfelder Str. 19. 2000 Hamburg 74

Neuwertige Carrera Servo 140 und Trafo für DM 200,— zu verkaufen, Neupreis ca. DM 550,— Bitte rufen Sie an: Jan Behrmann, Eckenerstr. 3, 2400 Lübeck 1, Tel. 0451/33120 von 15.-20. Uhr

Verkaufe Atari Cassetten Berzerk DM 70,—, Vanguard DM 100,—, Phönix DM 100,—, VCS DM 300,— zusammen DM 550,— Boris Thoener, Georg Wilhelmstr. 18, 1000 Berlin 31, Tel. 030/891571

Verkaufe neuwertige Originalspiele für AtariComputer bei 50%iger Preissenkung: Nautilus, Missile Command, Star Raiders, Protector II, Frogger und Pac-Man, Tel. 0481/72839

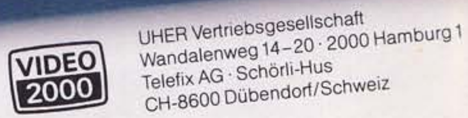
TI 99/4A u. Joysticks u. Parsecs u. The Attack u. Kassettenkabel u. umfangreiche Basis-Spiele-Software für nur DM 700,— zu verkaufen! Axel Munker, Tel. 02150/4966, Rilkestr. 57, 4005 Meerbusch 3

Telespiele für Atari aller führenden Hersteller zu Superpreisen. Info gegen DM 1,– in Briefmarken von Fischer Direkt Versand, Breitbrunner Str. 4, 8031 Seefeld 2, Tel.: 08152/78847



UHER ist einer der besten Namen auf dem HiFi- und Video-Markt. Zwei aktuelle Beispiele: Die neue UHER HiFi-Serie 26 (Empfänger, Verstärker, Cassettendeck, Plattenspieler): 2 x 45 W sinus, automatische Programmwahl, Digital-Anzeige, Dolby® C und B. Anerkannt schönes Design zu vernünftigen Preisen. Der Stereo-Video-Recorder VC 104: 8 Stunden Spielzeit, mit den z. Zt. niedrigsten Bandkosten pro Stunde, 16-Tage-Programmierung mit 5 Programmen. Sendersuchlauf und Zeitlupe mit störungsfreiem Bild. Bei UHER stimmt alles. Fragen Sie Ihren Fachhändler. Mit einem Wort UHER.





SEGMENTA

TeleMatch-Markt

Kleinanzeigen kosten pro Zeile DM 3,50 (mit Wortzwischenräumen maximal 30 Anschläge). Der Mindestpreis pro Anzeige beträgt DM 21,—. Veröffentlichung erfolgt nur bei Vorkasse durch Überweisung auf das Geschäftskonto (siehe Impressum) oder durch Einsendung eines Schecks an den Verlag.

ANZEIGENAUFTRAG

Zur Veröffentlichung im nächsten TeleMatch Heft
- ☐ Überweisung auf das Geschäftskonto ist erfolgt
- ☐ Scheck anbei (bitte ankreuzen)

Name ______________________

Stadt ( ) ______________________

Straße ______________________

Mein Textwunsch:
(bitte pro Buchstaben und Zwischenraum jeweils ein Kästchen benutzen)

(Falls Raum nicht ausreicht, bitte eigenes Blatt verwenden!)

Datum/Unterschrift

Im nächsten TeleMatch:



Mengenweise Mini-Spiele

Die deutschen Importeure haben von den Messen in Fernost neue Minispiel-Hits in Mengen mitgebracht. Darunter einige echte Knüller.

Das ganze Spektrum des Spectrum

Was Sie schon immer über den ZX Spectrum wissen wollten.

ComputerSpiele - Schritt für Schritt

In der zweiten Folge wird Ihnen gezeigt, wie Sie dem „Colour-Genie" das Spielen beibringen.

Neues von VECTREX

Wenn Sie diese Erweiterungs- und Ergänzungsteile sehen, kommen Sie aus dem Staunen nicht mehr raus.

Spiel Intern

In dieser neuen Serie stellt Ihnen TeleMatch erfolgreiche Spiel-Designer vor und berichtet, was in den Entwicklungslaboratorien alles geschieht.

Das Testprogramm

Eine komplette Vorschau auf die Herbstneuheiten. Von A wie Activision bis V wie Vectrex.



Und natürlich . . .

- Sie haben gewählt — Sie haben gewonnen: Die aktuelle Videospiel-Hitparade
- Strategie & Taktik Neue Tips und Tricks von Frank Tetro jr. und anderen Meistern des Fachs
- Sir Rogers Pinball Palace
- Besuch bei Bally



Heft 6 ist ab 26.9.83 überall im Zeitschriften-Handel zu haben

KEYSTONE KAPERS™

Räuber & Gendarm

für Ihr Atari® Video-Computer-System™

Bundesweiter ACTIVISION-Wettbewerb vom 22. Aug. – 1. Okt. in Zusammenarbeit mit der Zeitschrift TELEMATCH



Das neue Nr. 1 Video-Spiel aus den USA

ACTIVISION
KEYSTONE KAPERS
INTERNATIONAL EDITION



VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO/TELE-SPIEL KASSETTE
VIDEO GIUOCO/CASSETTE DE VIDEOJUEGO
FOR USE WITH THE
A UTILISER AVEC/ABSPIELBAR AUF DEM
DA USARE CON/PARA USAR CON EL
ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM™

Eine wilde Tele-Spiel-Jagd durchs Warenhaus. Fangen Sie Harry Hooligan, einen stadtbekannten Langfinger. Auf und ab gehts über Rolltreppen und Fahrstühle. Ein „Hindernis-Rennen" voller Witz und Spannung. Sorgen Sie für Recht und Ordnung… im Kittchen ist noch ein Zimmer frei!

Lieferbar ab 2. Hälfte August!

Best.-Nr. 711025-725

Für 1 Spieler

HÖRZU

Abspielbar auf Atari® Video-Computer-System™

ACTIVISION® ist ein von Atari® unabhängiger Hersteller von Tele-Spielen. Atari® und Video-Computer-System™ sind Warenzeichen von Atari, Inc.

Wir bringen Sie ins Spiel

Internationale Funkausstellung
Berlin vom 2. – 11. Sept.
Halle 20, Stand Nr. 2021

ACTIVISION®

im ARIOLA-Vertrieb **TELE-SPIELE**

Einsenden an ARIOLA-Vertrieb „Tele-Spiele" Postfach 80 01 49 8 München 80

TM 8/9/83

GUTSCHEIN

Ich möchte kostenlos und ohne Verpflichtungen Mitglied im „Activision-Club" werden, der mich über brandheiße Tele-Spiele-Neuheiten informiert.

Ich besitze bereits ein Atari® Video-Computer-System™
☐ ja ☐ nein.